HER AY CD'Lİ

LEVEL EN İYİ OYUN YAZARLARINI SEÇİYOR

AYLIK BİLGİSAYAR OYUN DERGİSİ

LEVEL

TEMMUZ 1997 • SAYI 6 • ISSN 1301-2134 • 500.000 TL (KDV DAHİL)

NORSE BY NORSE WEST

TEST DRIVE OFF ROAD

REDNECK RAMPAGE

FALLEN HAVEN

AIR WARRIOR

STREET RACER

SHIVERS TWO

KICKOFF 97

POWER F1

POD

9

Hastane Yönetmeye Ne Dersiniz?

THEME HOSPITAL

Ve Nihayet Buluşma Gerçekleşti

X-WING vs. TIE FIGHTER

CD'DE BU AY ***Ardennes Offensive, Axelerator, Blood 1.0, Colony 28, Esoteria, Moto Racer, Third Millenium ve daha birçok demo...***

LEVEL
ISSN: 1301-2134

Genel Yayın Yönetmeni
Aylin Tarhan Kuru

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Gökhun Sungurtekin

Yazı İşleri
Mahmut Karslıoğlu, Murat Karslıoğlu, Ufuk Yamankılıçoğlu, M. Berker Güngör, Gökhan Habiboğlu, Batu Hergünsel, Hakan Gönül, Ozan Simitçiler

Redaksiyon
Tansel Emanet Tüzel

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Grafik/Bilgisayar
Özlem Sarar

Yazı İşleri Tel: (212) 283-4244
Yazı İşleri Faks: (212) 283-4254
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Servisi
Selma Akınay

Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

Genel Koordinatör
Melih Şahin

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Şakir Batumlu

Renk Ayrımı - Film Çıkış
FILMON
Tel: (212) 267-4217

Baskı
Medya Pazarlama San. ve Tic A.Ş.
Tel: (212) 270-6364 Faks: (212) 270-6368

Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Peker Sokak, 26 Kat: 3
Levent - İstanbul 80620
Tel: (212) 283-4244
Faks: (212) 269-5021/ 281-3908

VOGEL Ankara Şubesi
Ankara Sorumlusu
Dilek Özgen Batumlu
Hatfa Sokak, 12/5 G.O.P. 06700 Ankara
Tel: (312) 447-2772
Faks: (312) 447-1569


VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

Hiç Yazar Olmayı Düşündünüz mü?

Oyunseverler olarak hepimiz, beğendiğimiz bir oyunda edindiğimiz tecrübeleri, keşfettiğimiz küçük ipuçlarını ve en önemlisi oyunu bitirdiğimizde duyduğumuz hazzı başkaları ile paylaşmak isteriz. Bunun en iyi yolu ise yazmak. Eminiz pek çoğunuz Level'da yazmak istemişsinizdir. İşte size fırsat! Level, sektörün öncü kuruluşlarından Kartel Bilgi İşlem'in sponsorluğunda bir yarışma ile en iyi oyun yazarlarını seçiyor. Yarışmada dereceye girenler müthiş hediyeler kazanacaklar.

Birincilik ödülümüz Kartel Bilgi İşlem'in YAZ FIRSATI adıyla sunduğu Multimedia donanımlı, 33.600 Fax-Modem'li bir bilgisayar. YAZ FIRSATI üstün konfigürasyonu ve düşük fiyatıyla gerçekten dikkat çekici. Ayrıca birinci olan yarışmacımız istediği taktirde editör olarak Level'da yazma hakkını kazanacak. İkinci ve üçüncü olan yarışmacılarımız ise yine Kartel Bilgi İşlem'den harika armağanlar kazanacaklar. Yarışma ve ödüllerle ilgili daha ayrıntılı bilgiyi derginizin 19. sayfasında bulabilirsiniz.

Sizlere bir yaz fırsatı da bizden. Yaz ayları boyunca bir yıllık Level aboneliği sadece 5.000.000 TL. Yaz fırsatını kaçırmayın.

Level'ın çıkış tarihi konusunda kafanızın karıştığını biliyoruz. Level geçtiğimiz aylarda çeşitli nedenlerden dolayı değişik tarihlerde piyasaya sunulmuştu. Ancak bundan böyle derginizi her ayın birinde bayilerde bulabilirsiniz.

1 Ağustos'ta görüşmek üzere...

Gökhun Sungurtekin

MULTIMEDYA'DAN YENİ ÜRÜNLER

Multimedia alanında Dünya'da yaşanan yenilikleri anında Türkiye pazarına sunmayı amaçlayan MULTIMEDYA yeni ürünleri ile karşımızda. Firmanın sunduğu ürünler şunlar: Yamaha Internal 6X4 CD-Recorder, Mustek Paragon 600 IIN Scanner, Compro Internet Digital Camera, Compro Video CD-2.0, Apache 33.6 Int Fax-Modem, PixelView Combo TV Plus 6 In 1 Combo Card, Win X Perfect IV-8 In 1 PCI Bus Combo Card, Hercules Terminator 3D/DX ve Yamaha SW-60XG WaveTable Card. Bu yeni ürünler arasında oyunlarda sağladığı yüksek performans ile Hercules Terminator 3D/DX dikkati çekiyor.



Blizzard Yapımı Warcraft Adventure

Genel olarak Warcraft dünyasını çok daha detaylı olarak tanıtmayı amaçlayan ve Orc kabilelerinin tarihçesine inen bir Adventure yapma fikri Blizzard çalışanlarını oldukça eğlendiriyor. Real-time strateji yapmaktan sıkıldıklarını belirten elemanlar Warcraft 3'ten önce Warcraft Adventures: Lord of the Clans isimli bir Adventure çıkarmayı planlıyorlar. Genel yapı olarak Full Throttle tarzı olduğu söylenen oyunun 1997 tatili sezonuna yetişeceği tahmin ediliyor.





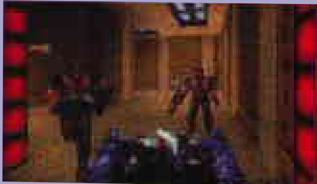
Valve'dan Half-Life Geliyor

Valve tarafından Quake 2 Engine kullanılarak hazırlanan Half-Life, 1997 tatil sezonunda piyasaya çıkması beklenen oyunlar arasındaki yerini aldı. Konu yeraltındaki bir füze üssünde geçiyor ve tüm oyunun tek bir bölümden oluşması planlanıyor. Oyundaki ana karakter yeni bir buluş yapan bir bilim adamı, ancak dünya uzaylılar tarafından işgal edilmekte ve hükümet ajanları da size pek dostça davranmıyor. Yüksek kaliteli grafikler dışında oyunun en güçlü yönlerinden biri, sizin ve diğer karakterlerin birbirleriyle etkileşimli olmaları. Ayrıca oyunda ilerleyen bir senaryo ve oldukça karmaşık bir mimari tasarım bulunacağı da gelen haberler arasında. Multi-player seçeneğinin ise 32 kişiye kadar destek vermesi planlanıyor.

Yeni Quake Bölümleri

Activision, Microforum ve Wizard Works firmaları tarafından piyasaya Quake için dört yeni Mission Disc sürüldü. Bunlardan özellikle Activision yapımı olan Scourge of Armagon ve Dissolution of Eternity çok detaylı bölüm tasarımları, yeni canavarları ve silahları ile fazlasıyla dikkat çekiyor. Microforum yapımı Dark Hour ise farklı kişiler tarafından tasarlanmış bir seviyeler derlemesi olmaktan öteye geçemiyor. İçlerinde en basit ve detaysız hazırlanmış olanı ise Wizard Works yapımı Qzone. Hepsinin ortak özelliği çalışmak için orijinal Quake sürümüne ihtiyaç duymaları.





SEGA Kopya Ürünlere Savaş Açtı!

Kalitesiz kopyalara karşı yasal mücadele başlatan Sega firması, kullanıcıları bu konuda aldatılmamaları için uyarıyor. Orijinal Sega ürünlerinde taklit edilmesi çok zor olan bir hologram etiket bulunuyor ve bu ürünler firma tarafından garanti belgesi ve etiketiyle, süresiz yetkili servis desteği sağlanarak satışa sunuluyor. Tüketicilerin yaptıkları alışverişlerde bu hususlara dikkat etmeleri, kopya ve taklit ürünlerden sakınmaları tavsiye olunuyor.

Hexen 2 Bu Yaz Geliyor

Heretic ve Hexen hep ID Software oyunlarının gölgesinde kaldı. Doom ve Quake tüm şöhreti alırken, Raven Software tarafından yapılan ve çok daha sağlam bir oyun yapısına sahip bu iki oyun artanla yetinmek zorunda kaldı. Ancak bu durum değişecek gibi görünüyor. Raven ve ID öncekinden çok daha sıkı bir işbirliği içine girmişler. Hexen 2, daha da geliştirilmiş bir Quake Engine üzerine kurulu olacak ve bu tarz oyunlarda rastlanmayan RPG unsurlarını çok geniş bir biçimde içerecek. Bölümler arasında serbest bir şekilde dolaşmak ve çevre ile detaylı bir etkileşim içine girmek mümkün olacak. Dört farklı karakter seçeneği ve yaklaşık otuz civarında silah, ayrıca pek çok özel eşya ve büyünün oyuna renk katacağı sanılıyor. Her karakterin çok değişik yeteneklerinin olması ve oyunun içinde karakterlerin geliştirilmesi de planlanan özellikler arasında. Genel yapı ve grafikler canlı renkleri, dinamik ışık efektlerini ve değişik tarzlarda mimari yapıları gerçeğe uygun bir biçimde yansıtıyor. Oyun bu yaz piyasaya çıkacak.







STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER









Derin, Karanlık Uzay...

Özellikle bir X-Wing nedir, T.I.E. Fighter ne işe yarar bilmeyenler için kısa bir hatırlatma ile işe başlayalım, böylece kimse konuya yabancı kalmasın. George Lucas adlı yönetmen şahıs, bundan yaklaşık 20 sene önce ilk Star Wars filmini yaptı, bu filmde konu uzak bir galakside geçiyor ve iki büyük güç, eski cumhuriyet döneminin devamı için çarpışan Rebel Alliance ile tüm gezegenleri yönetimi altına almaya çalışan güçlü İmparatorluk arasında büyük bir çatışma sürüyordu. Konu insanlık kadar eski olmasına rağmen, filmler çok büyük bir ilgi çekti ve böylece Star Wars efsanesi yaratılmış oldu. Filmde iyi tarafı temsil eden Rebel Alliance silah açısından İmparatorluk'un imkanlarına sahip olmadığından, savaşı az miktar pilot ve araçla vurkaç taktikleri uygulayarak sürdürmeye çalışıyordu. Ellerindeki birkaç tip avcı uçağından en gelişmiş ve karizmatik olanı X-Wing kodlu araçtı ve çok ilgi çekiyordu. Bu ilgiyi farkeden George Lucas, oldukça gelişmiş bir uzay uçuş simulasyonu yapmaya karar verdi ve böylece X-Wing adlı oyun ortaya çıktı. Bu oyunun bir benzeri daha yoktu. PC oyunları piyasasında adeta elektrik şoku etkisi yaptı. Fakat esas patlama birkaç sene sonra yapılan T.I.E. Fighter adlı oyunla geldi. Bu oyunda oyuncu olaylara İmparatorluk yönünden yaklaşıyor ve gücün karanlık yanında yeralıyordu. Satış rakamları X-Wing'e belirgin bir fark atmakla kalmadı, iki oyunun tutkunları arasında tıpkı filmde olduğu gibi kamplaşma yaşandı. İşte bu son oyun, X-Wing vs. T.I.E. Fighter, Net üzerinde kimin galaksinin en iyi pilotu olduğunun anlaşılması için yapılmış ve pek çok yönden şimdiye dek yapılmış en iyi uzay uçuş simulasyonu, ancak dikkat edin her yönden demedim, önceki oyunları oynamış olanları hiç de küçümsenemeyecek hayal kırıklıkları bekliyor.



Bana Katıl Luke!

Oyun gelişmiş bir uçuş simülasyonu olunca tabii ki güçlü bir sisteme de ihtiyaç duyuluyor, ancak oyunun arabirimi oldukça detaylı hazırlanmış, grafikleri iyice rezil etmeden sisteminize uygun bir ayar yapabilmeniz mümkün oluyor. Gereken temel işlemci P-90 ve hafıza miktarı ise 16 Mb Ram. Sadece Windows 95 altında çalıştığından DirectX 3.0 kullanılıyor, yine en az 2x hızlı bir CD sürücü gerekiyor. Eğer Net üzerinde oynayacaksanız hızlı bir modem gerekil, ayrıca iyi bir analog joystick şart. Oyunu Pentium-100 işlemci ve 16 Mb Ram takılı bir makinede test ettik, doğrusu ses ve grafiklerde hafif ayarlar yaparak iyi bir performans elde etmek mümkün oldu, ama her şeyi sonuna kadar açıp öyle oynamak isterseniz bir P-133 ve daha fazla Ram gerekebilir. Kurulum için hard-disk üzerinde en az 5 Mb kadar boş yer gerekiyor, ancak tüm oyun yaklaşık 180 Mb boyunda bir yer kapladığından geniş kapasiteli bir hard-diskiniz varsa tam kurulum tavsiye edilir. Oyun kutusundan iki adet CD çıkması sizi şaşırtmasın, bu ikinci CD solo görevler hariç ilk CD ile aynı dosyaları içeriyor ve iki kişi karşılıklı oynamak isteyenler için pakete dahil edilmiş. Eğer Net üzerinden bir Ana Server vasıtası ile ikiden fazla kişiyle oynamak isterseniz herhangi birini kullanabilirsiniz.

Galaksiyi Beraber Yönetiriz...

Oyunu öncelikle ses ve grafik açısından ele alalım. Oyunda kullanılan ana Engine oldukça geliştirilmiş ve hızlı, grafikler üç boyutlu ve texture kaplama, araçların neredeyse gerçek gibi göründüğünü söylemek abartı olmaz. Kaplamada kullanı-lan gemi yüzeyleri filmlerde kullanılan modellerden alınma ve bu yüzden bir hayli detaylı, ancak büyük gemiler biraz daha detaylı ve orantılı olabilirdi. Lazer efektleri eskiye oranla daha gerçekçi ancak patlama efektleri biraz iki boyutlu kalıyor. Seslere gelince, eğer tüm telsiz mesajlarını açık bıraktıysanız sağır olabilirsiniz. Tek bir ses ve tekdüze mesajlar yerine bol çeşitlilik ve farklı sesler hakim. Aynı şekilde oyuna motor sesi ve kabin sesleri de eklenmiş. Uçuş dinamikleri eski oyunlara nazaran oldukça karmaşık hale getirilmiş, aracınıza eklediğiniz savaş başlıklarının ağırlığı, hızınız, hasar durumunuz gibi şeyler manevra kabiliyetiniz üzerinde doğrudan etkili oluyorlar. Savaş alanına henüz giren yepyeni bir X-Wing ile uzaklaşmaya çalışan yaralı bir X-Wing arasındaki farkı anlamamak mümkün değil. Bir de yapay zeka meselesi var. Tek başınıza oynadığınızda zorluk seviyesine göre kanat adamlarınızın zekası ve düşman pilotlarının zekası orantılı olarak değişiyor, ancak en düşük seviyede bile yapay zeka bugüne dek gördüklerimden çok daha güçlü. Şöyle söyleyeyim, T.I.E. Fighter için kullanılan yapay zeka en üst zorluk seviyesinde iken bile bu oyunun ancak kolay seviyesindeki zekaya denk düşüyor. Bilgisayar kontrolündeki rakiplerin kurbanlık koyun gibi uçmalarından ve ağır hasar alırken bile istiflerini bozmamalarından sıkılmış olanlarınız için bu iyi haber sayılır, üstelik sadece kaçmaktansa sizinle Dogfight ediyor ve lazer sıkmak için en küçük fırsatı bile değerlendiriyorlar. Müzikler ise doğrudan CD üzerinde kayıtlı ve kelimenin tam anlamı ile muhteşem...

İmparatoru Yokederiz...

Şimdi oyunda kullanılan alet edevata bir gözatalım...

Rebel Alliance savaşçıları:

Z-95 Headhunter: Eski bir tasarım, fazla etkili olduğu söylenemez, bir şeyler başarabilmek için oldukça iyi bir pilot olmanız gerekli. Çift lazer ve yetersiz kalkanlar.

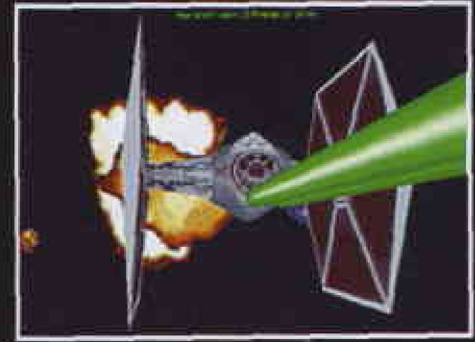
X-Wing: Asilerin elindeki çok amaçlı ve çok etkili bu araç kalbinizi kazanacak, özellikle bol miktar proton torpidosu ile büyük hedeflere karşı da oldukça etkili. Dört lazer, güçlü kalkanlar, iyi bir manevra kabiliyeti.

Y-Wing: Yine eski bir tasarım, ancak oldukça sağlam ve etkili, bol miktarda savaş başlığı taşıyabiliyor ve genelde büyük gemilere doğrudan saldırmak için çok iyi, ne var ki manevra kabiliyeti eski bir çöp kamyonundan daha az. Çift lazer, çift iyon, güçlü gövde ve kalkanlar, rezalet manevra kabiliyetsizliği.

A-Wing: Kalkanları ve gövdesi yeterince güçlü değil, tabii eğer yakalayabilirseniz, hızı ve manevra kabiliyeti korkunç. Ön-











celikle av ve önleme görevleri için tasarlanmış. Çift lazer, bol miktarda füze, yüksek sürat ve üstün manevra gücü.

Z-95 ve Y-Wing sadece Asiler'in elinde olan araçlar değil, galakside değişik güçler tarafından bol miktarda kullanılıyorlar ve özellikle Y-Wing korsanlar tarafından çok tutuluyor. X-Wing ve A-Wing ise sadece Asiler tarafından tasarlanıp özel olarak siparişle yaptırılmış gemiler. Asiler'in B-Wing adındaki oldukça gelişmiş ağır sınıf gemisi ise bu oyuna konulmamış, olsaydı oyuna bir hayli renk katardı.

İmparatorluk savaşçıları:

T.I.E. Fighter: Standart İmparatorluk avcısı, çok hızlı sayılmaz ve kalkanları yok, ancak manevra kabiliyeti ve narin yapısı ile vurulması zor bir hedef. İyi bir pilotun elinde zorlu bir rakip olur. Çift lazer, üstün manevra yeteneği.

T.I.E. Interceptor: Fighter'ın gelişmiş modeli, çok daha hızlı, çok daha çevik fakat kalkanları yok. Dört lazer ve yüksek sürat.

T.I.E. Bomber: Ağır siklet bombacı, çift kabin sayesinde bol miktarda savaş başlığı taşıyabiliyor, kalkanları yok ve manevra kabiliyeti pek yüksek sayılmaz, ancak çok sağlam ve dayanıklı bir gövde yapısı var. Çift lazer ve bol miktarda torpido, güçlü bir zırh.

Assault Gunboat: Kalkanlara ve Hyperspace atlayış kabiliyetine sahip ilk İmparatorluk savaşçısı. Manevra yeteneği ve sürati orta halli sayılır, ancak çok sağlam bir yapısı var. Çift lazer, çift iyon ve bol miktarda savaş başlığı ile ciddi bir tehdit unsuru.

T.I.E. Advanced (Avenger): Uçan ölüm. Çok hızlı, çok çevik, güçlü kalkanları sayesinde ağır ateş altından sağlam kurtulabiliyor. Hyperspace kabiliyeti var. Dört lazer, bol miktarda savaş başlığı ve benzersiz manevra kabiliyeti ile ciddi bir pilotun elinde bir filo X-Wing'e meydan okuyabilir.

İmparatorluk savaşçıları tamamen özel tasarlanmış ve sadece İmperial Navy tarafından kullanılan gemilerdir. Assault Gunboat ve Advanced dışındaki gemilerin Hyperdrive motoru bulunmadığından bir ana gemi tarafından savaş alanına taşınmaları gerekir, temel tasarımlarının diğer gemilerden çok daha küçük olmasının sebebi, daha küçük iyon motorları kullanmalarıdır. Zaten isimlerinin açılımı Twin Ion Engine, yani Çift İyon Motoru (T.I.E.) demektir. İmparatorluk'un bu oyunda yer almayan diğer iki gemisi T.I.E. Defender ve Missile Boat sanırım aşırı güçlü oldukları ve eşitliği İmparatorluk lehine bozacakları kaygısı ile oyuna konmamışlar. Gerçekten de bu iki gemi karşısında hiçbir Rebel gemisinin pek fazla şansı olamazdı. Neye benzediklerini merak ediyorsanız, onları T.I.E. Fighter CD versiyonunda bulabilirsiniz. Oyunda kullanabildiğiniz bu gemilerin dışında daha pek çok irili ufaklı gemi mevcut, ki bunların hakkındaki detaylı bilgiler oyunda mevcut. Silahların ise değişik etki ve amaçları mevcut:



Laser Cannons: Düşman aracının kalkanlarına ve gövdesine doğrudan hasar verir. Şarj edilmesi gerekir ve gücünü motorlardan aldığı için bu işlem hızınızı düşürür.

Ion Cannons: Lazer gibi şarj edilmesi gerekir, ancak kalkanlara ve hedefin enerji sistemlerine hasar verir. Enerjisi kesilen ve sistemleri bozulan gemi tamamen çaresiz kalakalır. Büyük hedefleri daha kolay haklamak ya da ele geçirmek için kullanılır.

Concussion Missiles: Standart ve Advanced olmak üzere iki tipi mevcuttur. Düşman avcı uçaklarına karşı kullanılırlar, büyük hedeflere karşı fazla etkili değildirler.

Proton Torpedoes: Bunun da iki tipi mevcuttur: Daha güçlü fakat daha hantaldırlar, orta sınıf yıldız gemilerine karşı daha iyi sonuçlar verirler.

Heavy Rockets: Çok güçlü ve fakat bir o kadar da hantaldırlar. Büyük hedeflere yakın mesafeden atılırsa cok etkili olurlar. Missile ve lazer kullanarak hedefe varmadan vurulmaları mümkündür.

Space Bombs: En güçlüsü ve en hantalı budur. Maksimum süratle ve hedefe sıfır mesafede atılmazsa ıskalama olasılığı yüksektir, ancak isabet kaydedilirse en güçlü yıldız gemisine bile çok ağır hasar verirler. Avlanması ise kolaydır, tabii usta pilotlar için.

Mag Pulse: Rebel Alliance tarafından geliştirilen bu savaş başlığı her tür gemiye karşı kullanılabilir. Özelliği, hedef geminin silah sistemlerini geçici olarak devre dışı bırakmasıdır ve büyük gemilere karşı diğer silahlarla kombine kullanılırlarsa büyük avantaj sağlayabilirler.

Shield Systems: Fiziksel saldırılara karşı gemileri korumak için kullanılan ve devamlı şarj edilmesi gere-



ken enerji alanıdır, gücünü motordan alır ve alınan her isabetle bir miktar zayıflar, eğer kalkanlarınız tamamen çökerse gövde zırhı ve sistemleriniz hasar görür. Acil durumlarda Laser ve Shield Systems arasında enerji takası yapma imkanı da mevcuttur, eğer bu sistemlere giden güç tamamen kapatılırsa geminin hızı çok daha artar ancak savunma ve saldırı yeteneği zayıflar.

Gücün Karanlık Yanına Katıl Luke!

Oyunun oldukça detaylı bir kontrol arabirimi var, buradan her türlü grafik, ses ve modem bağlantısı ayarını yapabileceğiniz gibi kullanılan tüm tuşları da görebilirsiniz, bir hayli tuş olduğundan alışmak biraz zaman alacaktır. Oyunu Rebel ya da Imperial olarak oynayabiliyorsunuz, görevler değişmiyor, ancak araçlar ve amaçlar değişiyor. Şimdi gelelim hayal kırıklığının sebebine, önceki oyunları oynamamışlar için pek fark eder mi bilemiyorum, ancak tecrübeli Rebel ve Imperial pilotları için farkedeceğine eminim, oyunun atmosferi en azından tek başınıza oynadığınızda çok yavan kalıyor. Önceki oyunlarda bir yıldız gemisinin içi şeklinde tasarlanmış olan arabirim şimdi basit bir kumanda paneline dönüştürülmüş, bunu göz ardı etseniz bile diğer bir konu var ki tam anlamıyla kabuslarımın gerçekleşmesi olarak nitelenebilir, oyunda konu ve senaryo yok. Evet, bol miktar görev var ve eğer isterseniz gemilerin ortaya çıkış noktaları ve miktarları rasgele olarak değişebiliyor, ancak eğitim görevleri eski oyundan aynen buraya taşınmış ve bir dizi Campaign görevi oynamak isterseniz, dehşet içinde durumun bir futbol maçı seviyesine indirgendiğini farkediyorsunuz. Doğru düzgün bir Brifing alabilmek mümkün değil, ilerleyen bir senaryo ve duruma uygun ara sahneler yok, kendinizi bir amaç için dövüşen idealist bir Starfighter pilotu gibi değil de bilgisayarda oyun oynayan ve seviye geçmeye çalışan bir oyuncu gibi hissediyorsunuz. Hiç şüphe yok ki bu oyun tamamen Net üzerinde kimin proton torpidosu büyük mantığı ile kapışıp duran Quake bıkkınlarını memnun etmek için yapılmış, eğer önceki oyunların atmosferine ve diğer özelliklerine tutkunsanız derin bir nefes alın ve bir bardak soğuk suyu kafanızdan aşağı dökün, bu oyunda eski güzelliklerin hiçbiri mevcut değil. Mesela tek başınıza oynarken vuruldunuz ya da işinizi bitirip savaş alanından hiper atlayışla çıktınız, bilgisayar hemen sizi aynı uçuş grubuna mensup bir diğer aracın koltuğuna götürüyor. Yani Red-1 iseniz Red-2 ya da 3 oluveriyorsunuz, bunun sebebi oyunun net düşünülerek tasarlanmış olması ve solo görevlerde mevcut olan tek insan oyuncunun bilgisayar tarafından otomatikman tüm uçuş grubundaki araçların pilotu olarak kabul edilmesi. Saçmalıktan başka bir durum değil bence, vurulmuşsam vurulmuşumdur, durum böyle olunca oyun basit bir Arcade seviyesine düşüveriyor.



Güç Sizinle Olsun...

Son sözü söyleme zamanı, bu oyun yeni oyuncuları memnun eder mi bilemiyorum, genel yapı ve detay işçiliği oldukça sağlam, ancak emektar yıldız savaşçıları için az önce bahsettiğim sebeplerden dolayı üzüntü verici bir gelişme olarak kabul edilebilir. Net üzerinde oynayacak imkanınız yoksa ya da böyle bir arzu taşımıyorsanız belki eski oyunlara dönmek daha iyi olur. Doğrusu bu her oyunu Multi-player ağırlıklı yapma modası midemi bulandırmaya başladı, böyle giderse yakında oturup tek başımıza zevkle oynayabileceğimiz doğru düzgün bir oyun piyasaya çıkmayacak. Hoş, Lucas Arts bu oyun için pek çok ek Mission Disc çıkarmayı vaad ediyor, ancak bunlar orijinalde olmayan atmosferi tekrar yaratabilir mi, o da ayrı bir mesele. Şahsen eski bir Starfighter pilotu olarak beni pek sarmadı, güzel ses ve grafikler de bunu telafi etmeye asla yetmez.

Hell Raide



LEVEL KARNESİ

SİMULASYON

MERTAY COMPUTER
Tel: (212) 269 12 77
Pentium 90, 16 Mb. RAM, 2x CD-ROM
Windows 95



KICK OFF 97

SANTRA

Yıllar önce Amiga'da Kick Off diye bir oyun vardı. Biz pek beğenmemiştik, ama bu, ikincisinin, ardından da üçüncüsünün çıkmasına engel olmadı. Maxis'in gözü doymamış, ya da hedefine ulaşamamış olacak ki geçenlerde Kick Off'un en sonuncusunu, yani dördüncüsünü, gerçek adıyla (modaya uyarak...) Kick Off 97'yi çıkardı. Valla bu da tutulur mu bilmeyiz, ama Kick Off'un "en çok versiyonu olan futbol oyunu" ünvanını aldığı kesin...

GÜZEL BİR ORTA

Oyun Win95 ve DOS uyumlu. Ama kesinlikle DOS'da çalıştırmanızı tavsiye ederiz. Çünkü Win95'de çok yavaş ve pencere altında çalışıyor. Herhalde, pencere altında oyun oynamak pek atmosferik olmasa gerek! Neyse, oyunu yüklediğinizde karşınıza doğal olarak bir ana menü gelecek. Bunları açıklamak ise tabii ki de bize düşüyor:

Friendly: Friendly "dostça demek. Dostça ise bir futbol oyununda mantıken dostluk maçı anlamına geliyordur herhalde. İşler böyle olunca size de ister dünya takımlarını ister de bazı ülkelerin kendi takımlarını seçip bir güzel maç etmek kalıyor.

Challenge: Kıran kırana bir mücadele. Amaç doğrudan kupa...

Practice: Kornerden çalışma, penaltıdan serbest vuruşa kadar birçok önemli anı burada istediğiniz kadar tekrarlayarak öğrenebilirsiniz. Oyunu ilk kez oynayacaksanız mutlaka ama mutlaka önce buradan başlayın.

Continue Game: Liglere, kupalara kaldığınız yerden devam edebilirsiniz.

Leagues: Lig başlıyooorrr.....

View Replays: Güzel gollerinizi tekrar izleyip arkadaşlarınıza hava atmak isteyebilirsiniz...

Cups: Kupalar müzeye götürülmek için yaratılmıştır...

Editör: Oyunda takımızını bulamadığınızda hemen üzülmeyin; eğer yoksa siz de yaratırsınız!..

Options: Seçeneklerle, oyunun modunu, süresini değiştirebilir, ekstra zamanın olup olmayacağını ayarlayabilir, maç bittiğinde penaltılara bırakabilir, faul ve ofsaytı kapayabilir, maçları hangi hakemin yöneteceğini seçebilir, kalecinizin ne kadar iyi olduğunu, ayrıca sahanın büyüklüğünü, yüzeyini ve çimlerin nasıl sürülmesi gerektiğini bile belirleyebilirsiniz.

Create Dream Team: Eğer her şeyin mükemmelini istiyorsanız, alın size rüyalarınızın takımı!.. Oyundaki bütün futbolculardan istediğinizi utanmadan alıp takımınızı oluşturabilirsiniz... (Bu arada oyuncuların yanındaki rakamlar reytingleri gösterir, ne kadar küçük olursa o kadar iyi demektir.)

UÇAN KAFA, VE...

Maça başladığınızda oyunu sadece iki tuşla oynayabildiğinizi göreceksiniz (Bunu ise maçtan bir önceki ekranda ayarlayabilirsiniz). İlk tuş pas tuşu, ikincisi de şut. Eğer ikisine de aynı anda basarsanız, topu sürmeye başlarsınız. Oyun sırasında F1 tu-



şuyla Replay yapar, F2'yle çözünürlüğü değiştirir (320x200, 640x400, 640x480, 800x600), F3'le sahanın haritasını çıkartır, F4'le oyuncuların üzerinde numara ve isimlerinin belirmesini sağlar, F5, F6, F7 ve F8'le de kamera açılarını değiştirebilirsiniz. Eğer Space'e basarsanız, karşınıza gelen ekranda F'lerin yapabildiklerinin yanında oyunun 2D mi (yani tamamen kuş bakışı), 3D mi (tabii ki de bunu seçeceksiniz, değil mi?) olacağını ayarlarsınız. Ayrıca buradan maçtan da çıkabilirsiniz.

GOOOL!

Valla şimdi siz okuyucular birkaç tavsiye de isterseniz. Aslında özel olarak yazılacak tam bir şey yok. Zaten zamanla kendi taktiğinizi kendiniz geliştiriyorsunuz. Penaltı ve frikiklerde herhangi bir köşeye doğru atıp, top havadayken ters yöne çe-kerseniz yüzde doksan gol olur. Onun haricinde pas vermek için adamınızın yüzünün dönük olmasına ve de başka bir adamınızın olmasına dikkat edin, aksi taktirde atmaz.

Hızlı, seri ve dikkatli oynayın, koşun boş durmayın, pres yapın, sahayı iyi okuyun, rakibe nefes aldırmayın, gol atın, attırın, yenilirseniz üzülmeyin, pes etmeyin, bir son değil, hadi görüüm sizi, aslanlarım benim, bu maç bizimdir!... (abi n'apalım yani, yazacak fazla bir şey yok, biz de saçmalıyoruz).

SON DÜDÜK, 7-1

Böyle bir futbol oyunu alınmalı mı? Açıkçası hayır! Bizce bu oyun FIFA 97'nin verdiği zevki veremiyor. Bunu ancak piyasadaki bütün futbol oyunlarından bezmişseniz, alın ve oynayın.

Ama aslında siz bu futbol sevdasını bırakın, gidin kendinize bir joystick'le bir de Tie Fighter vs. X-Wing'i alın, güzel güzel oynayın (süper oyun), ya da Daggerfall'da takılın, nostaljiyi yaşayın. Civilization oynayın, Red Alert'tan ayrılmayın, dünyanın dört bir yanından rakiplerinizi yenin (www.igl.net). Heroes 2'yi (süper oyun 2) oynayın. Yapacak işiniz mi kalmadı? Level'ı üçüncü kez okuyun (iki kez okumuştunuz, di mi?), hatta abone olun, üşenmeyin mektup yazın, e-mail atın, istek ve eleştirilerinizi bildirin. Onları da mı yaptınız, dışarı çıkın, temiz bir hava alın ve Level'ı dördüncü kere okuyun, ama yine de bu oyunu almayın...

Gökhan Habiboğlu &
Batu Hergünsel
valence@PEmail.net &
quedrus@PEmail.net [L]



LEVEL KARNESİ
SPOR
KARTEL BİLGİ İŞLEM
Tel: (212) 212 06 61
Pentium 100, 1DOS/WIN 95, 8 Mb. RAM, 2x CD-ROM



theme HOSPITAL™

Hastanemize Hoşgeldiniz

- Selam Batu n'aber?
- Aslında kötü, yarına Nine'la Norse By Norse West'i yazmam lazım, klavyem bozuldu.
- Hadi ya! Boşver, benimkini kullanırsın, ya da sen kağıda yaz, ben geçiririm.
- Tamam, bir çaresine bakarız, sen n'apıyordun?
- Ben de benim şu Theme Hospital'ı oynuyordum, olum çok şirin bir oyun yaa, gel de bir bak!
- Tamam, bu hani Bullfrog'un Theme Park stili hastahane yapma oyunu değil mi?
- Bravo, tebrikler! Bak dur da sana oyunu anlatayım, belki oynamak istersin. Bi dakka, bu oyunu niye ben açıklıyorum ki, doktor olmak isteyen sen değil misin?
- Olsun, oynamışsın bi kere, hadi sen bana oyunu anlat.
- Tamam başlıyorum, bak şimdi, şu ana ekranda "Start New Game" yaparak oyuna en baştan, "Load Game" yaparak kaydettiğin bir yerden, "Continue Game"le de en son kaldığın yerden başlıyorsun.
- İlk kez oyun oynamıyoruz herhalde, geç bunları...
- İyi iyi, neyse, şimdi oyuna geçelim, hah tamam, şu gördüğün boş bina hastahanemiz. Doğal olarak hiçbir şey yok, şimdi bir güzel dayayıp döşeyeceğiz. Ama önce sana şu seçenekleri anlatmalı. Sol altta gördüğün sayı, paramız oluyor. Dolar işaretine tıklayınca şöyle bir ekran geliyor. Burada "Hospital Value" hastahenenin değerini, "Balance" da paramızı gösteriyor. Eğer bir gün paran biterse, o zaman da buradaki "Current Loan" seçeneğinden istediğin kadar borç alabilirsin, tabii faiziyle... Eğer burada bir kere tıklarsan gördüğün gibi, nereye ne kadar harcadığını gösteren bir tablo çıkıyor, burayı boşver, bence gereksiz. Neyse paranın yanında tarih ve Reputation'ın var. İşte en dikkat etmen gereken şey bu: Reputation!





- Bu senin ünün gibi bir şey mi?
- Tam üstüne bastın, ne kadar çok hasta iyileştirir, memnun eder ve ne kadar iyi bir hastahane tasarlarsan o kadar yükselir, ne kadar çok hasta öldürürsen de o kadar düşer. Aslında oyundaki amacın bir yerde sadece bunu artırmak gibi bir şey. Çünkü Reputation arttıkça daha çok hasta, yani daha çok para gelir. Kısacası bunu önemseyecen. Onun yanındaki şu dört seçenekle de hastaneni bir güzel donatıyorsun. İlk seçenekle karşına yapabileceğin bütün odaları gösteren bir ekran geliyor. Bunlardan herhangi bir tanesini seçtikten sonra, odanın sınırlarını belirlemen gerekiyor. Bunu da şöyle oda mavi olana kadar Mouse'la sürükleyip bırakıyorsun, sonra kapıyı ve istiyorsan pencereleri yerleştirmen lazım, ki pencereler personelinin mutluluğu için önemli. Sonra da odaya gerekli olan eşyaları yerleştiriyon. Şu tik işaretinin yanındaki ikonla da ekstra eşyalar alman mümkün. Benim tavsiyem her odaya birer ikişer tane bitki ve kalorifer koyman, böylece hem mutlu hem de soğuktan şikayet etmeyen bir personelin olur. Haa, bu arada odaları ne kadar büyük yaparsan o kadar iyi olur, bu da personelinin mutluluğunu etkileyen faktörlerden. Bu seçeneğin yanından ise koridorlara istediğin kadar bitki, kalorifer, oturma yeri, kola makinesi, alev söndürücü gibi şeyler alabiliyon.
- Şu masa nedir ki?
- O resepsiyon masası oluyo, hastaneye girişi olan her yere bir tane koysan iyi olur. Şu makas ikonuyla daha önce hazırladığın bir odanın dizaynını değiştirebilir veya yeni araçlar koyabilirsiniz. Tabii odanın içinde personel olmaması lazım.
- İyi de abi, personel nerde, gökten zembille mi iniyo, hı?
- Sabırlı ol, sıradaki ikonumuzla istediğin gibi doktor, hemşire, hademe ve resepsiyonist alabilirsin. Burada dikkat etmen gereken şey, her adamın en pahalısından alacan, unutma çok para isteyen adam çalışkan ve beceriklidir. Bu arada doktorların diğerlerinden farklı olarak bazı özellikleri var. Mesela her doktor Junior, Doctor ve Consultant rütbelerinden bir tanesine sahiptir. Ayrıca bazı doktorların Researcher, Psychiatric veya Surgeon gibi ekstra özellikleri vardır. Ne işe yarıyon dersen, Researcher'lar, Research Depertmant'da psikologlar psikiyatride, cerrahlar ise ameliyathanede çalışıyorlar.

UFAK BİR PRİM MESELA

- Peki özelliği olmayan doktorlara sahipsen, bu odalarda çalıştıramaz mısın?
- Maalesef hayır, amma velakin Training Room'da o doktoru herhangi branşa sahip bir Consultant tarafından eğitirsen belli bir süre sonra o doktor o branşı kazanır. Ayrıca personelinin yanındaki çubuktan adamın ne kadar yetenekli olduğunu görürsün. Bu da Training Room'da geliştirilebilir. Neyse yaa, onun yanındaki ikonlardan ilki ile bütün personelin hakkında her türlü bilgiye ulaşabilirsin. Ayrıca buradan maaşlarına zam yapabilir, ya da sadece o aylığına ufak bir prim verebilirsin, böylece adamların da sevindirik olur ve senden kolay kolay zam istemez. Ayrıca unutmadan söyleyeyim, cerrahlar hayvan gibi zam istiyor, adamların %200 zam istediğini gördüm. Bazen ise bir adamın maaşı çok arttığında kov gitsin, sonra da aynı özelliklerde yenisini al. Hem ilk aldığın kişiler diğerlerine göre daha ucuz çalışıyorlar. Onun yanındaki harita ikonuyla hastahanemizin havadan nasıl gözüktüğünü görebilirsin. Ayrıca ilerki bölümlerde sana hastahane topraklarının sadece bir bölümü verilmiş olacak, oda yapacak yer kalmadığı zaman buradaki kırmızı yerlere basarak ve de tabii bir miktar parayla hastahaneni büyütebilirsin. Buradaki diğer önemli şey ise alttan kaloriferlerin ısı ayarını yapabilmen. Eğer az ısı verirsen hastaların üşüyecektir, ki bu da bir hastahane patronu olarak ününe uygun düşmez; yok eğer ısıyı çok yükseltirsen de bu sefer hastaların sıcaktan susayacaklar ve kola makinelerine yığılacaklar. Aslında iyi bir politika! Isıyı yükselt, hem de içecekten para kazan! Dezavantajı ise, doğal olarak kalorifer masraflarına daha çok para ödemen. Neyse, onun yanındaki ikona bastığında hastalık ekranı çıkar. Burada ise hangi hastalıkları bildiğini görebilirsin. Öyle ya, her hastalığı bilmek zorunda değilsin! Oyunun başında sadece birkaç hastalığı tanıyorsun, zamanla doktorların da diğerlerini bulurlar. Ayrıca bu ekranda o hastalığı iyileştirip iyileştiremeyeceğini, iyileştirme yüzdeni, hastaların o hastalık için sana ne kadar ödediğini ve de o hastalıktan toplam ne kadar kazandığını görürsün. Tabii her hastalığın ücretini de buradan ayarlayabiliyon. Öff sıkıldım, biraz da kendin anlamaya çalışsana yahu...
- Olum hadi naz yapma bee, az kaldı. Şuradaki iki seçeneği de anlat da bitsin!



İyi iyi tamam, bak şimdi şuradaki deney tüpü ikonu var ya, işte onla icat ekranına giriyorsun, burada yapacağın çok bir şey yok. 5 ayrı dala göre toplam icat yüzdeni artırıyorsun. İstersen ilk ikisine daha çok önem ver, başlarda onlar daha çok işine yarıyor. Sonraki ikon ise bir bölümü geçmek için neleri yapman gerektiğini gösterir. Yani belli bir miktar hastayı iyileştirmeli, para kazanmalı ve hastahanenin değerini artırmalısın. Eğer orada yazan sayılara ulaşırsan, yaklaşık bir ay sonra o bölümü geçiyon. Bir sonraki bölümde ise daha farklı hastalıklar çıkar ve senden hep daha iyisi istenir. Zaten ileri bölümlerde gerekli düzeni kurduktan sonra yapman gereken tek şey beklemek. Sonraki ikon senin o seneki grafiğini gösterir. Ve en nihayet en son ikon... Buradan ise personelin başka bir işe gidip gitmeyeceğini ya da ne kadar yorulduğunda dinlenmeye gitmesi gerektiğini ayarlarsın. Benim en az kullandığım yer. Oh be, bütün ikonları anlattık işte, sorun var mı?
- Yok, şimdilik hepsini anladım da şu yukarıdaki yerde ne var?
- Oradan Save, Load, Quit gibi işleri falan yapar, ses ve grafik ayarlarını yaparsın.
- Hey bi dakka! Şu hemşire sesi de neyin nesi?
- Haa, o mu? O sana gerekli ve gerçekten önemli bazı bilgileri veriyor. Daha çok hangi odada hangi doktorunun olması gerektiğini söylüyor.
- Nasıl yani?
- Doktorların her zaman olduğu yerde durmuyor. Bazısı yoruluyor, bazısına ihtiyaç oluyor, sonuçta gerekli bir oda ra-





hatça boşalabiliyor. Böyle durumlarda ihtiyaç duyulan doktor hemencecik anons ediliyor, kısaca faideli bir olay. İngilizcesi'ne gelince, bir süre sonra kulağın alışıyor ve ne dediğini zorlanmadan anlıyon.

- Vay be, çok şirin... Baksana, peki biraz tavsiye versene, evde oynarken zorlanmayayım.

- Tamam, şimdi 7. bölüme en baştan başlıyoruz. Dikkat et, iyi takip et, ne yapıyorum... Önce hemen hızı minimuma alıyon. Haa bu arada aklıma gelmişken, hız ayarı oyunda çok önemli bir faktör. Ben oyun sırasında bayağı çok hız ayarını değiştiriyorum. Bu ayarı ise sakın yukardaki menüden yapıp zaman kaybetme, 1-5 tuşlarıyla da değiştirebilirsin. Oyunun başında hemen hızı 1'le minimuma al ve soldaki saat ikonundan hastahaneni aç. Şimdi çok hızlı hareket etmelisin. İlk işin hastahanenin şöyle uzak bir köşesine Training Room kurup hemen bir Consultant'la birkaç doktor alıp onları eğitmeye başla, çünkü ileride eğitim için hiç vakit olmuyor. Sonra girişe yakın bir yere bir resepsiyon koy. Ve en yakın yere iki tane GP's Office kur. Daha sonra da diğer yapabileceğin bütün odaları çok daha dikkatli bir şekilde hastahanene serpiştir. Dikkat etmen gereken, odaların çok dip dibe olmaması ve büyük olması. GP's Office'ten sonra ilk kurman gereken şey Research Department, ki buraya da hemen bir Research yerleştirerek tıp dünyasına yeni keşifler ver. Mutlaka odaların ön veya yanlarına koltuk, bitki ve kalorifer döşe. Bir iki yere de içecek makinesi koy. Staff Room, Ward ve ameliyathaneyi koymayı sakın ama sakın unutma. Bir doktora ihtiyaç olduğunda doktoru gerekirse Mouse ile gerekli odaya taşı. Aa, bak fare geçiyor, bunu da şöyle, hah yani Mouse'la üzerine basarak öldürebilirsin. Haydaa acil hastalar var, tabii ki de kabul edelim. Bu acil hastalar, belli bir sürede hem toptan kazandırıyor, hem ününü artırıyor, hem de hepsini iyileştirirsen ekstradan para kazanıyon. Şayet iyileştiremezsen hepsi ölüyor ki bu da tahmin edeceğin gibi pek güzel bir olay değil. Baktın süre yetmeyecek, o zaman evlerine yolla da bari ölmesinler. Bir insana bastığında, personelin dahil, alttaki ikonla onu hastahaneden kovabilirsin. Haydaa, bak şimdi de salgın hastalık başladı. Burada iki şansın var. Eğer ilkini seçersen bütün salgın hastalar otomatik olarak aşılanır ve iyileştirilir, tabii belli bir para karşılığında. Yapman gereken, bunu seçmemen, gerçi diğer seçenekte bütün hastaları Mouse'la kendin aşılaman ve sana verilen sürede hepsini iyileştirmen gerekiyor, ama bunu başarırsan sağlık bakanlığı teftişe geldiğinde bakacak hastahanende hiçbir salgın hastalık yok, ulen çocugun günahını boşuna aldık, diye düşünüp yüklü bir çek verecektir. Yaa üff baydım, daha tavsiye edilcek çok şey var, ama hepsini söylersem zevkli olmaz ki, biraz da kendi stilini geliştir.



- Tamam, tamam zati bu kadar yeter, hey baksana kapı çalıyor...

- Bakıyorum, ama kuzenim gelmiş, tanıştırayım, bu en iyi arkadaşım Batu Hergünsel, bu da en iyi kuzenim Behçet Yapıcı.

- Selam Behçet...

- Merhaba Batu, siz n'apıyodunuz abi, haa şu Theme Hospital'ı mı oynuyodunuz, güzel oyundur, güzel...

- Güzel de, birkaç eksikliği var gibi, en azından piyasadaki diğer bütün oyunlardan daha farklı...

- Batu yaa, gerçekten ben baydım anlatmaktan. İyisi mi sen yaz şu oyunu. İkinci kere anlatamıcam, diğerlerini de bana ver...

- Olmaz oolum, görev görevdir, bu oyunu sen yazacan, zaten benim klavyem de bozuk...

- İyi be, iyi, n'apalım yazarız. Bu arada, bu seferki yazıda söyleyelim de insanlar bize e-mail atsın yahu, amma tembel bir okuyucu kitlemiz var...

- Boşver yazma, daha önce yazdık da ne oldu, kimse yazmıyor ki. Hem böyle isteyerek zorla e-mail yazdırılmaz ki, isteyen zaten bir tane atar.

- Sanırım haklısın... Hadi yeter bu kadar oynamak, çıkın da başlayayım yazıma, şurada zaten birkaç saatim kaldı.

- İyi, ben de gidiyodum, benim de diğerlerini yazmam lazım.

- Sen bilirsin, hadin hoşçakal...

- Evet sevgili bilgisayar, Word'ünde yeni bir belge aç. Theme Hospital yazılacak!...

Gökhan Habiboğlu
Batu Hergünsel [L]



AIR WARRIOR II

Kan ve Yıkımın Çelik Kanatlı Müjdecileri



Bir konuyu ele alırken değişik bakış açılarından yaklaşmak gerekir. Fanatik ve tek yanlı bir görüş tarzı genelde pek faydalı değildir. Air Warrior 2 bu konuda bir istisna sayılmaz. Ülkemizde bu adın anlamı, mesela Amerika'da olduğu kadar özet anlamlar içermeyebilir. İlki on yıl önce yapılan bu oyun temel olarak net üzerinde çok kişi ile oynanabilecek ve oldukça karmaşık görevlerin tasarlanabileceği bir uçuş simülasyonu yapma fikrinden doğmuş. Yıllardır giderek artan ilgi üzerine Kesmai firması, yeni eklemeler yaparak orijinal tasarımı geliştirmiş ve son olarak yıllar boyu yapılanların daha rafine bir hale getirildiği bu ikinci oyunu piyasaya sürmüş. Bu oyun pek çok açıdan piyasaki diğer uçuş simülasyonlarından ayrılıyor. Genel olarak ele alındığında bazı yönleri çok üstün, ancak tek başına uçmayı sevenleri hayal kırıklığına uğratacak tarafları da mevcut.

Bandits At Six High

Air Warrior 2 yalnızca Windows 95 altında çalışmak üzere tasarlanmış, bunun bir sebebi de sanırım İnternet bağlantısının ve oyun ile gelen ve kendi görevlerinizi tasarlamanıza olanak veren Mission Editor programının daha rahat çalışmasını sağlamak. Bu sebeple her ne kadar DX-2 50 bir işlemci ve 8 Mb Ram taban olarak belirtilmişse de, Pentium sınıfı bir işlemci ve 16 Mb Ram oyundan daha iyi performans almanızı sağlayacaktır. Yapılan test esnasında kullandığımız P-100 işlemcili cihaz bir hayli sorunlu olmasına karşın, bu oyunun ihtiyaçlarını fazlasıyla karşılamakta güçlük çekmedi. Oyun CD üzerinde geldiğinden 4x ya da daha süratli bir CD sürücü de gerekli. Bunun haricinde donanım olarak iyi bir analog joystick kullanılması şart. Eğer Net üzerindeki karşılaşmalara katılmaya niyetiniz varsa hızlı bir modem de ihtiyaç listesindeki yerini almış demektir.

Tora, Tora, Tora

Oyun, temel olarak Birinci ve İkinci Dünya Savaşları ve Kore Harbi'nde kullanılmış olan tek ve çok piston motorlu uçaklar ile o dönemlerde henüz kullanılmaya başlanmış olan bir avuç jet uçağını konu alıyor. Her ne kadar bu üç dönemden senaryolar mevcutsa da ağırlık İkinci Dünya Savaşı'na verilmiş, diğer dönemlerde tek tek senaryolar mevcutken, 2. Dünya Savaşı'nda Müttefikler Cephesi'nde tarihi görevlerden oluşan uzun bir Campaign dahilinde bir seri görevi uçmak mümkün. Bu tür tarihi uçuşların dışında kalan görevler ise Net üzerindeki karşılaşmalar temel alınarak hazırlanmış. Ayrıca tüm uçuşları çabucak uçup bitirenler için kullanması oldukça kolay sayılabilecek olan Mission Editor ile sonsuz sayı ve tipte görev hazırlayabilme imkanı bu oyunun esnekliğine çok şey katıyor. Şimdi gelelim neden bu oyunun ilkinin Amerika'da on yıldır Net üzerinde durmadan oynandığına. Bu oyunda alışılmış Death Match sınırlarının dışına çıkılabiliyor. Quake en çok 16 kişi ile oynanabilen bir oyundur, ancak Kesmai tarafından devamlı desteklenen A.W. alanında aynı anda yüz kadar pilot daracık bir hava sahasında ölümüne Dogfight ya da Team Match yapabiliyor. Üstelik gerçek savaşta asla olmamış bir durumla karşılaşmak, omuz omuza dövüşen bir R.A.F. Spitfire ile bir Luftwaffe Messerschmidt görmek de mümkün. Çünkü uçak seçiminde kısıtlama yok. Karşılaşmalar genelde önceden kararlaştırılan zamanlarda ve senaryolara uygun olarak, ayrıca çeşitli zorluk seviyelerinde sınıflandırılarak yapılıyor. Realistic seviyede uçtuğunuz zaman her uçağın uçuş karakteristikleri ve pilotların yetenekleri iyice açığa çıkıyor. Belirtmeden geçmeyelim, bu uçuş-







lara özellikle profesyonel pilotlar ve savaş gazileri oldukça ilgi gösteriyorlar ve oyunun performansını oldukça tatmin edici buluyorlarmış. Eğer amaçsızca uçmaktan ve en son düşürülenlerden biri olmaya çalışmaktan bıkarsanız, o zaman sizi bekleyen bir başka müsabaka türüne katılabilirsiniz. Bu alanda uçulacak görevler önceden kararlaştırılıyor, takımlar seçiliyor, görev dağılımları yapılıyor ve brifingler veriliyor. Amaç düşman ülkeyi mağlup etmek olup, bunun için yapılması gereken iş, karşı tarafın uçak gemisini batırmak, tesislerini bombalamak ve hava alanlarını ele geçirmek. Bunu yapmak için takım çalışması gerekiyor. Mesela birkaç kişi bombardıman uçakları ile hedefe dalarken, bir grup avcı onları korumaya çalışıyor, arkadan gelen silahsız bir nakliye uçağı paraşütçü indirerek savunması kırılan düşman alanını ele geçirmeye çalışıyor. Bu uçuşlarda ağır bombardıman uçaklarında birden fazla mürettebat bulunduğundan, çok sayıda oyuncunun aynı uçağı paylaşması gerekebiliyor. Mesela dört motorlu bir B-17 ile düşman hatlarını yarabilmek için bir pilotun yanı sıra bir bombacı ve birkaç makineli tüfek nişancısının uyum içinde çalışabilmesi gerekiyor. Bunun yanı sıra, diyelim ki daha pistten kalkamadan ağır bir hava saldırısı ile karşılaştınız ve üssünüzün savunması çökmek üzere. O zaman uçaksavar topları ile donanmış bir zırhlı araç olan Flakpanzer durumu lehinize çevirebilir. Ayrıca T-34 model bir tank yakındaki düşman üssüne sürpriz bir saldırı yapmanızı, eski bir GMC kamyon gereken cephaneyi ve yakıtı hava üssüne taşımanızı ve üstüne 50 kalibre makineli takılı Jeep üsse inen paraşütçüleri havada avlamanızı sağlamak için oyuna eklenmiş. Ancak oyunda neredeyse otuz civarında uçak modeli olduğundan, bunlar son çare ve tabii pek başvuran olmuyor.

Achtung, Spitfire

Şu ana dek Net özellikleri ağırlıklı olmak üzere oyuna baktık, bir de tek başına oynamak isteyenler açısından bir gözatalım. Genelde çok sayıda insanla 30.000 feet irtifada Dogfight yaparken pek fark etmeyebilir, ancak tek başınıza uçarken gözünüze batacaktır, bu oyunda kullanılan grafikler aşırı derecede basit. Uçak modelleri ve armaları yeterince iyi çizilmiş, ancak yer şekilleri ve binalar herhangi bir simülasyonla kıyaslanmayacak kadar basit. Üstelik en üst derecedeki detay seviyesinde bile bu durum değişmiyor. Yapay pilot zekasına gelince, bu durum aptal ile süper zeki arasında değişiyor. Bazen kanat adamlarınız sadece kuyruğunuzda uçmakla yetinirken, bazen de işinizi bir hayli kolaylaştırıyorlar. Düşman pilotları ise uçaklarının kabiliyeti doğrultusunda canınıza okumak için ellerinden geleni yapıyorlar. Son defasında bir Fokker DR. I ile dört R.A.F. Sopwith Camel düşürdükten sonra kuyruğuma takılan diğer üçünden kurtulmayı bir türlü başaramadım ve motorum tutuşunca atlamak zorunda kaldım. Bunun yanı sıra ses efektleri nispeten çok daha iyi ve ayrıca oldukça detaylı tasarlanmış bir arabirim oyunla ilgili pek çok ince ayar yapmanıza imkan tanıyor. Oyundaki uçakların tarihçeleri ve kullanılmaları ile ilgili detaylı ipuçlarını alabileceğiniz bir bölüm de mevcut. Uçmayı ilk defa deneyecekler için bir dizi eğitim görevi de oyuna dahil edilmiş, sıfırdan başlayanlar için çok uygun. Kokpitseverler biraz hayal kırıklığına uğrayabilirler. Her ne kadar yön tuşları ile her tarafa gözatabilmek mümkünse de, seçilebilecek üç ayrı kokpit modunun da belirgin dezavantajları var. İç görüntüler gerçeğe uygun çizilmiş, ilk modda tüm göstergeler ve geçen telsiz mesajlarını görmek mümkün, ancak görüş alanınız çok daralıyor. İkinci mod nispeten daha geniş bir görüş veriyor, ancak bu defa da göstergeleri göremiyorsunuz. En geniş görüş alanı ve gereken ana uçuş göstergeleri üçüncü modda mevcut, fakat bu defa da telsiz mesajlarını görmek mümkün olmuyor. Üçünü tek ekranda toplamak herhalde o kadar zor olmazdı... Ayrıca telsizle mesaj ve emir gönderme seçeneği Net oyunları göz önüne alınarak yapılmış. Yani yapay zeka kanat adamınız akıl edip de kuyruğunuzdaki haydutlara çullanmazsa haliniz yaman demektir. Uçuş esnasında kullanılan temel tuşları görmek için F1 tuşuna basmanız yeterli, fakat sanırım burada bütün tuşlar belirtilmemiş.

Balling Out

Doğrusu karar vermek zor. Bu oyun yeni oyunculardan ziyade Net üzerine A.W. oynamaya alışmış tecrübeli oyuncular öncelik tanınarak yapılmış gibi görünüyor. Eğer muhteşem grafiklere alışkın zor beğenen oyunculardansanız aşağıdaki tablodan bir yıldız silin. Yok eğer ben zeki düşmanlar, karmaşık görevler, gerçeğe yakın uçuş dinamikleri isterim derseniz ve Net bağlantısı seçeneğini kullanmaya niyetliyseniz bir yıldız daha ekleyin. Ama sonuçta bu oyunu alırsanız bir şeyi asla yapmayın, kimsenin kuyruğunuza yapışmasına izin vermeyin!

Chainsaw Charlie [L]









Zafer ya da Ölüm

POD sizi çürümüş bir gezegende çılgın ve ateşli bir yarışa sürükleyecek. Bu sizin son yarışınız olacak ve göreviniz kazanmak ya da ölmek. Bütün yarışçılar aynı pozisyonda. Asla onlardan yardım beklemeyin. Bütün yollar hasarlı, çevreniz ise düşmanlarla dolu. Sizin ve rakiplerinizin görevi sadece ve sadece hayatta kalmak. Hayatta kalmak için vereceğiniz kararda çok hızlı olmalısınız. Sizi kurtaracak tek şey refleksleriniz. Hazır olun ya da oyun dışı kalın.

POD, artan bilgisayar gücünü zorlayacak oyunlar yapmanın programcıların en büyük zevki olduğunun canlı bir örneği. Oyunun minimum gereksinimi Pentium 120 işlemcili bir bilgisayar, 16 Mb Ram, 16 bit ses kartı, 4 hızlı bir CD-ROM. Oyunun bir özelliği de MMX işlemcileri desteklemesi. Bunun için de MMX 166 işlemci tavsiye ediliyor. Tüm bunların yanında



3Dfx Voodoo, S3 Virge ya da ATI Rage benzeri bir grafik kartına da sahip iseniz keyfinize diyecek yok, çünkü bütün bunlar için oyunun tam desteği mevcut.

POD uzun bir süre tartışılacağa benziyor, çünkü geleceğe çok açık olarak tasarlanmış. Oyun için arabalar, yollar dizayn etmek sizin elinizde. 3D Studio ve benzeri bir programla yaptığınız araçları oyun içinde kullanabiliyorsunuz. Bu bile ayrı bir zevk. Oyunun tüm koşullarda, 8 kişiye kadar oyuncuyla Network, seri bağlantı, modem, İnternet üzerinden oynanması mümkün. Ayrıca ekranı ikiye bölerek aynı bilgisayar üzerinden de oynanabiliyor. Bunların yanında Windows 95 altında 640x480 gerçek zamanlı 3D grafikler, 16 adet yol ve 8 adet değiştirilebilir araç sayılabilecek özellikler.

Oldukça iyi olan yapay zeka, diğer araçların, oyuncunun gücüne ve zayıflıklarına adapte olmalarını sağlıyor. Oyunda hiçbir aracın gücü birbirine eşit değil (hayat acıdır!). Ancak her aracın birbirline karşı bazı üstünlükleri var. Bazılarının kullanılabilirliği, bazılarının hızı veya frenlemesi iyi. Aracınızı isteğinize göre ayarlamanız da mümkün. Eğer gidebildiğiniz kadar hızlı gitmek istiyorsanız frenleri (Brake) 0, Hızlanma (Acceleration) ve Hız (Speed)'i 100 yapın. Bazı yollarda zaten fren gerekmiyor. Handling'i yeterli tutarak Grip'i maksimize etmekle de köşeleri kolay dönmeyi sağlayabilirsiniz. Grip için 60 ve Handling için 40 değeri deneyin. Grip'i 80 ve Handling'i 20 yapıp hızlı fakat yumuşak virajlı yollarda rahat edebilirsiniz.



POD SÜREKLİ GELİŞİYOR

Oyunu programlayan UbiSoft firması bunun için 100 kişinin üstünde bir çalışma grubuyla 17 ay uğraş vermiş ve bununla kalacağa benzemiyor. Çünkü oyunun İnternet sayfasından (http://ubisoft.com) gerek ek yol, gerek kayıtlı oyun, gerekse yeni araçlar dizayn edilebilmesine yardımcı oluyor. Şimdiden birçok oyunsevere kavuşmuş olacak ki İnternet'te destek sağlayan hayranlarına rastlamak mümkün. Bunlardan "Qball's Knarly POD PAGE" (http://www.bayarea.net/%7Edslater/pod) kaçırılmaması gereken bir sayfa. Bazı firmalar da İnternet üzerinde destek veriyor. Zaten Pod, geliştirilmiş Engine'i ile İnternet üzerinden hiçbir ücret ödenmeden oynanabilecek ilk yarış oyunlarından biri.

Oyunu tam hızıyla oynayabilecek bir bilgisayara sahip iseniz zevkle oynanabilecek bir oyun, fakat sırf bu oyun için yeni bir bilgisayar almak yanlış bir fikir olabilir!...

Her zaman olduğu gibi daha iyi, hatta çok çok iyi grafiklere sahip olsa da araba yarışları konuları gereği diğer oyunların yanına çerez olmaya mahkum. Benzer türde Mega Race 2 ile karşılaştırılabilir. Bu oyundan zevk aldıysanız POD'u edinin. Çünkü POD bu ve diğer dünyalardaki (herhalde) en hızlı hayatta kalma yarışı.

Murat Karslıoğlu [L]



LEVEL KARNESİ
YARIŞ

MERTAY COMPUTER
Tel: (212) 269 12 77

Pentium 120, 16 Mb. RAM, 4x CD-ROM



POWER F1



Güzel Bir Yarış Oyunu

Formula 1 yarışları belki de dünyadaki en endüstriyelleşmiş spor organizasyonlarından biri. Türkiye'de futboldan başka bir sporun varlığı pek bilinmediğinden, bu sporun dünyada ne kadar ilgi çektiği konusunda pek çok kimsenin pek bir fikri yoktur. İşte bu son derece özel tasarlanmış Formula araçlarını konu alan birçok yarış simülasyonu yapıldı. Power F1 bu tür oyunları sevenleri hayal kırıklığına uğratmayacağını düşündüğümüz bir oyun. Oyun bir CD üzerinde geliyor, ancak eğer tamamını hard-disk üzerine kurma seçeneğini işaretlerseniz toplam 90 Mb kadar bir yer kaplıyor. CD üzerinde kalan bölüm oyunun müziklerini içeriyor ve tam olarak kurulmuş ise, oyun CD gerektirmeden de çalışabiliyor, yalnızca müzikleri dinleyemiyorsunuz. Öncelikle DOS altında çalışacağı düşünülerek hazırlanmış olan oyunu P-100 işlemcili ve 16 Mb Ram'i olan bir cihazda test ettik ve herhangi bir yavaşlama ile karşılaşmadık, yani bu cihaz bu oyuna yetti de arttı bile, daha düşük sistemler ile de rahatça çalışabilir sanıyoruz. Eğer iyi bir analog joystick kullanılırsa oyun daha rahat oynanabiliyor. Oyunda son derece detaylı ayarlamalar yapabileceğiniz kullanımı basit ve kolay bir arabirim var. Buradan grafik, ses ve araçla ilgili pek çok ayarı istediğiniz gibi yapabilirsiniz. Yarışların yapıldığı pistler dünyanın dört bir tarafında bulunan ve çok tanınmış parkurlar, gerçeğine uygun olarak oyuna uygulanmışlar. Araçlar ve bilgisayar kontrolündeki pilotlar da öyle. F1 dünyasının en ünlü yarışçılarını ve kullandıkları araçları oyunda buluyorsunuz.



Bu oyun Net üzerinde Multiplayer desteğine sahip değil, ancak ekranı enlemesine ikiye bölerek aynı bilgisayarda iki insan sürücü birlikte yarışabiliyor. Kontrol arabirimlerini de istediğiniz gibi ayarlamak elinizde. Oyunun grafikleri belirli standartlara alışmış oyuncuları tatmin edebilecek seviyede. Araçların görünümleri oldukça detaylı tasarlanmış, pistlerin ve çevrenin tasarlanmasında ise yeterli özen gösterilmişse de pek gösterişli sayılmazlar. Araçların üzerinde her türlü ayarı Car Options seçeneğinden yapabiliyorsunuz. Easy zorluk seviyesinde bu seçenek kapanıyor. Yine bu sayede pek çok şey otomatik olarak yapılıyor, mesela virajlara giren araçlar belirli miktarlarda fren yapıyor vs.

KENDİNİZİ BİRAZ ZORLAYIN

Eğer terlemek istiyorsanız Hard seviyede Full Length yarışmayı seçin. O zaman yapay sürücü zekası bir hayli artıyor, sağdan yaklaşıp soldan geçmeye çalışmalar, geç frenajla rakibi viraj girişinde geri bırakmalar, düzlükte kuyruğuna sokulup rüzgarından faydalanmalar... Doğrusu bu oyunda açıklanması güç bir gerçekçilik duygusu var, sanırım bunun sebebi, ne olursa olsun diğer pilotların da oldukça çaba sarfediyormuş gibi görünmesi. Pek çok oyunda yapay zeka pilotların araçları doğal olmayan bir rahatlık içinde giderken burada sürücü hataları ve sonuçsuz kalan ataklar gibi şeyler oyuna bir doğallık katıyor, kendinizi pistte çok yabancı hissetmiyorsunuz. Bugüne kadar gördüğüm pek çok yarış simülasyonu içinde beni bu kadar çabuk saranı hiç olmadı diyebilirim. Eğer yarış oyunlarını seviyorsanız buna da bir gözatın, pişman olmazsınız.

M. Berker Güngör [L]





LEVEL KARNESİ
YARIŞ

KARTEL BİLGİ İŞLEM
Tel: (212) 212 69 61

486DX2-66, 8 Mb. RAM, 2x CD-ROM





Yine mi Uzaylılar?!

Niye bilmeyiz tavuk mu yumurtadan çıkar, yoksa yumurta mı tavuktan? Niye yolda yürürken basmayız taşların aralarındaki çizgilere? Ve niye bilgisayar oyunlarını yapanlar dünyayı ele geçiren uzaylılardan başka konu bulamazlar?

Dünyayı çok mu seviyoruz ne?

Senaryo enteresan değil... Oyunumuz Fallen Haven da zaten senaryodan daha orijinal değil. Fazla dallandırılıp budaklandırılmamış, kendi halinde şirin bir Turn tabanlı strateji. Yapıları, binaları, oynanış sistemiyle hiç yabancılık çekmeyeceksiniz, ama yine de sizi biraz kendisine bağlayabilecek bir oyun. Dünyayı kurtarmak isteyen kahramanlar için birebir.

BAŞLIYORUZ

Oyun ekranından hemen önce tarafınızı seçmeniz ve koloninize bir isim vermeniz gerekiyor. Bunu yaptıktan sonra harita ö-nünüze geliyor. Burası koloni ekranı. Ha-rita üzerinde çeşitli bölgeler yer alıyor ve siz bunların yalnızca bir tanesine sahipsi-niz. Ama yalnızca şimdilik! Mavi renk dünya, kırmızı ise uzaylı hakimiyetindeki bölgeleri gösteriyor. Diğer bölgeler ise tarafsız kuvvetlerce korunuyor.

Alttaki ikonlar ise sırasıyla:

Menu : Save, Load işlemleri ve diğerleri...

Technology : Üzerinde çalıştığınız birlik geliştirme sistemlerinin ne durumda olduğu. Bu ayarlamaları ise teknoloji ekranından yapıyorsunuz.

Ekranda sırasıyla yer alan teknikler:

1-Energy : Daha az paraya daha çok iş yapmanızı sağlar.

2-Armor : Araç ve birliklerinizin zırhlarını geliştirir.

3-Movement : Araç ve birliklerinizin hareket hakkını artırır.

4-Damage : Silahlarınızın etkisini artırır.

5-Rate of Fire : Bir seferde daha çok atış yapmanızı sağlar.

6-Rocketry : Hava savunmanızı geliştirir.

Bu özelliklerin birinden kısıp diğerlerini artırabilmeniz mümkün. Böylelikle istediğiniz bilim dalında daha hızlı ilerleyebilirsiniz.

Map : Seçtiğiniz bölgenin haritası.

Zoom on Province : Seçtiğiniz bölge üzerinde her türlü denetlemeyi yapabilmeniz amacıyla bu bölgeyi ekrana getirir.

End Strategic Turn : Sıranızı geçirir.

Koloni ekranının sağ üstünde krediniz, ortada koloninizin adı ve sol üstte de hangi yılda olduğunuz yer alır. Eğer sahip ya da komşu olduğunuz bir bölge seçerseniz ekranın sağında bu bölgenin sayısal istatistikleri ekrana gelir. Eğer bir bölgeyi ekrana getirirseniz, bölge ekranına geçersiniz. Burada bina ve araçlarınızı görebilir, denetleyebilirsiniz. Bu ekrandaki ikonlar ise:

Repair : Tüm Dropship (çıkartma gemisi) ve binalarınızı tamir eder.

Build Structure : Bina yapmanızı sağlar. Build

Road : Yol yapmanızı sağlar.

Recycle : Bir bina ya da yolu ortadan kaldırır.

Menu : Menüye döner.

Map : Üzerinde bulunduğunuz bölgenin haritasını ekrana getirir.

Colony Screen : Koloni ekranına döner.



OYNAYALIM

İkonlarımız bu kadar. Oyunun mantığı ise oldukça basit. Amacınız komşu bölgeleri ele geçirerek ilerlemek. Bunu da ürettiğiniz Dropship'lere yüklediğiniz birliklerinizle yapıyorsunuz. En başta size ait olan bölge bu gemilerin yapıldığı tek yer. Bu arada oyun iki modda oynanıyor.

İlk mod, stratejik mod. Bu durumda kendinize ait bölgelerdeki birlik ve araçlarınızı bölge içinde istediğiniz yere taşıyabilirsiniz. Araç yapmak için de bir fabrikaya tıklayıp o fabrikanın ürettiği araç tiplerinden kaç adet üretmek istiyorsanız o kadar seçip bir dahaki turn yine aynı binayı seçip "All out" komutuyla dışarıya çıkarmak. Ancak önemli bir nokta, her fabrikanın bir Turn içinde maksimum araç üretme sınırı olması. İkinci bir sınır da kredinizin yetmesi tabii ki... Bu yolla



araç, birlik ve Dropship üretebilirsiniz, ancak Dropship'ler bir elde ancak bir adet üretebiliyorlar. Araçlarınızı sekiz adete kadar taşıma kapasitesi olan Dropship'lere bindirdikten sonra seçiminizi yapın. Ardından çıkacak olan koloni ekranından gitmek istediğiniz komşu bölgeyi seçin. Ertesi Turn, Dropship'leriniz o bölgeye ulaşmış olacak ve siz de stratejik moddan taktiksel moda geçmiş olacaksınız.

Bu mod, yalnızca çıkartma yaptığınız gezegen üzerinde birlik çarpışması şeklinde düzenlenmiş. Taraflardan biri teslim olana ya da birlikleri yok olana kadar bu moddan çıkış ve diğer ekranlara dönüş yok. Bu yüzden çıkartma kuvvetlerinizi iyi seçin, sizi yarı yolda bırakmasınlar. Sistem şu: Her birliğin "Action Point" adı verilen bir oynama hakkı var. Bu hakla hareket etme ya da ateş etme şeklinde kullanmaları mümkün. Örneğin hareket hakkı 100 olan bir araç, bunun 50'si ile ağır silahını, 30'uyla hafif silahını ateşleyip, oynama hakkının geri kalanının izin verdiği ölçüde ilerleyebilir. Bu sistemde dikkat edilmesi gereken noktalar, vur-kaç tekniği ile düşmanı yıpratmak ve aynı tekniğe karşı olarak defansta bir önceki el hareket hakkını kullanmamış araçlar bırakmak. Bunun dışında "Speeder" gibi atış gücü zayıf, ancak hızlı ve bolca hareket edebilen araçlara ağırlık vermek de faydalı olabilir (rakibinize fazla yaklaşmadığınız sürece tabii).

Taktiksel moddan çıktığınızda her şeye tekrar geri dönüyor ve araç, birlik üretme, bina yapma gibi faaliyetlerinize yeni ele geçirdiğiniz bölge de dahil olmak üzere devam edebiliyorsunuz. Ayrıca bazı bölgelerdeki müttefik bölgeyi ele geçirerek kurtardığınızda bazı ödüller de kazanabilmeniz mümkün. Örneğin yeni bir araç türü ya da ek kuvvetler gibi...

BİNALAR

Bölgelerinizdeki binalar ve görevleri şöyle:

Mining Facility : Kredi üretimini sağlar.

Power Plant : Enerji üretir.

Barrack : Asker eğitimi ile ilgilenir.

Factory : Araç yapmanız için burası şart.

Gravport : Speeder gibi Hovercraft cinsinden araçların yapıldığı yer.



Laboratoy : Bilimum tekniğin geliştirildiği yer.

Shipyard : Dropship üreten birim.

Anti-Missile : Roket saldırılarına karşı yegane savunma.

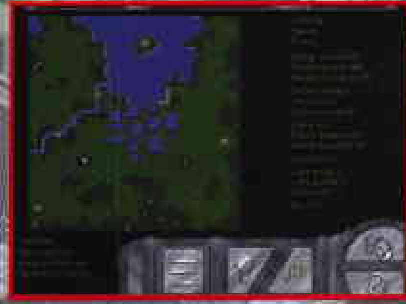
Radar : Bilgi alma ve nükleer saldırı ve savunmada etkilidir.

Nuclear Silo : Bölgeler arası roket saldırılarının yapıldığı bölüm.

Bu binalar insanlara ait olanlardır. Uzaylıların binalarının isimleri farklı olsa da yaptıkları iş tamamen aynı. İnsanlara ait birlikleri ve sayısal özelliklerini aşağıdaki tabloda bulabilirsiniz.

TEKNOLOJİ ÇOK ÖNEMLİ

Çarpışmalar sırasında dikkat edilmesi gereken önemli bir nokta da Dropship'ten iniş sırasında araçların bir kısım hareket haklarını kaybetmeleri ve çevrede bulunan birliklere kolay hedef olabilmeleri. Bu durumu önlemek için kritik bölgelere inmeden önce teknolojinizi yüksek düzeyde tutup araçlarınızı gelişmiş bir biçimde bölgeye indirmeniz. Bu, hem araçlarınızın indikten sonra karşılık verebilmelerine, hem de savaşta daha az kayıp vermenize neden olacaktır. Ayrıca Dropship'ler ile yalnızca komşu bölgelere gidip gelebildiğiniz için getir-götür işlerini ayarlamalı ve yeni ele geçirdiğiniz bölgeleri de binalardan ve hazır bekleyen Dropship'lerden mahrum bırakmamalısınız.



Fallen Haven, klasik bile denemeyecek, alışılagelmiş bir konuya sahip olmasına rağmen, yüksek oynanabilirlik düzeyi ile dikkat çekiyor. Özellikle daha önce hayatlarında en az bir kez strateji oynamış olanlar ilk yarım saat içinde her şeyi çözmüş olacaklar (çözemeyenler bu yazıyı bir daha okuyabilir tabii). Konu orijinal değil, tamam, ama oyun basit ve eğlenceli, oynanabilirlik iyi, müzikler de fena değil. Aslında strateji oynamak isteyenlerin almaması için pek neden yok gibi. Tek sorun, bina ve araç tiplerinde çeşitlilikten mahrum kalınmış olması. N'apmalı, n'etmeli? İyisi mi bu oyuna üç ya da üç buçuk yıldız vermeli. Ama hangisi? Üç çeyrek diye bir notumuz olmaması üzücü tabii. Yapımcılardan özür dileyerek ve gerçekten seçici olmak gerektiği için yine biraz kırık not vererek üç yıldızda karar kıldık. Saat yine gecenin 00:00'ını geride bıraktı ve söylenecek pek bir söz kalmadı. Kulakta tatlı bir şarkı: "uyku, biraz uyku, bütün istediğim buydu........"

Gökhan Gabiboğlu
Batu Hergünsel
[L]

AD	FİYAT	ZIRH	HAREKET HAKKI	HAFİF SİLAH MENZİL/HASAR	AĞIR SİLAH MENZİL/HASAR
Squad	20	10	70	4/10	1/30
Ranger	40	15	80	9/10	1/30
L.A.V.	100	20	140	7/4	6/0
Artillery	500	20	50	7/10	13/30
Buggy	100	15	300	6/5	6/15
Tank	300	65	100	6/15	7/40
Speeder	200	20	180	5/10	10/20
Grav Tank	200	55	140	6/9	7/40
Gunship	900	75	120	6/10	8/50
Laser Tower	100	50	10	7/60	7/60





OYUN SALONLARINDAN PC'NİZE...

Kimi oyunlar vardır, adamakıllı düşünür, taşınır, kafa patlatırsınız ve ortaya bir şeyler çıkar (Bkz. Sim City 2000, Heroes of the Might & Magic, Civilization vs.), kimi oyunlar vardır hem el becerisi hem de hızlı düşünme kabiliyeti ister (Bkz. Warcraft, Command & Conquer vs.), kimi oyunlar vardır hayal gücünüzü zorlar, çıkış yolları üretirsiniz (Bkz. Full Throttle, Neverhood vs.). Kimi oyunlar da yalnızca oyun olsun diye üretilir, alınır, oynanır, beş dakikalık zaman zarfında eğlendikten sonra bir köşeye konulur (Bkz. Street Racer).

Efendim, hakim bey bakınız bir kez, günümüzde hızla şiddete doğru yönelen oyun piyasasında rakiplerinize karşı her türlü sertliğe başvurabildiğiniz diğer yarış oyunlarına alternatif olarak bu oyunda şiddetin neredeyse ş'si yok. Oyunda biri Nasreddin Hoca'ya benzemek üzere birbirinden şirin pek çok karakterimiz mevcut. Ayrıca oyunumuzun basitliği, komplike bilgisayar oyunlarıyla fazlasıyla haşır neşir olan oyuncu kitlesi için bir nevi rehabilitasyon görevi görüyor. Basit yapısı karşısında beyinler rahatlıyor, sinirler gevşiyor, birazcık olsun oynayanın tüm stresi az sonra kayboluyor. Hem bu oyunda pist üzerinde yıldızlar, roketler, plaj topları, otuz altı parça porselen yemek takımı gibi objeler de mevcut. Bu da oyunu daha renkli bir hale sokuyor. Bunların dışında önemli bir nokta da oyunun birkaç saniye içinde rahatça Install edilebilmesi.

İtiraz ediyorum hakim bey. Sayın avukat da biliyorlar ki bu kısa süre oyunun günümüzdeki PC oyunu standartlarının çok altındaki yapısından kaynaklanıyor. Ayrıca eklemek gerek ki, Tomb Raider da kat kat iyi bir oyun olduğu halde birkaç saniye içinde Install edilebiliyordu.

Kabul edildi. Avukat bey, söyleyeceğiniz başka bir şey yoksa sözü iddia makamına vermek istiyoruz.

Buyrun sayın hakim, söyleyeceğim başka bir şey yok.

Değerli mahkeme heyeti, bilmenizi isteriz ki Street Racer adlı bu oyunda ilk dikkati çeken özellik, bir CD'ye gerçekten ihtiyaç duyulup duyulmadığıdır. Yaptığımız



inceleme birkaç disketin oyun için yeterli olduğu yönünde. Şu durumda CD kullanımında önemli bir israf söz konusu. Ayrıca teknik özelliklerden söz açmışken, oyunun Install aşamasından sonra grafik kartını kabul edebilmesi için bir kısım işlemleri oyunu her oynamak istediğinizde yenilemeniz gerekiyor. Street Racer, avukat beyin de söylediği gibi basit bir oyun gerçekten de. Fakat bu basitlik bize olması gerektiğinin daha üzerinde gibi geldi. Özellikle piyasada artan "gerçekçi" araba yarışı oyunlarını da göz önüne alacak olursanız, bu oyuna vereceğimiz şans pek de yüksek değil doğrusu. Grafikler, ses, müzik, oynanabilirlik, her şey ama her şey gerçekten standartların altında. Belki bazıları özlem gidermek için bir süre oyalanabilirler, ama ya sonra? İnsanlar aynı paraya günümüzde bu kalitenin çok çok üzerine ulaşabiliyorlarsa, neden daha fazla ödesinler?

KARAR

Gereken değerlendirmeler yapıldı. Street Racer'ın basit tadlardan da haz alanlar için bir müddet oyalayıcı olabileceğine, her zaman kaliteyi ön plana çıkaranlar için ise sıkıcı olabileceği gözönüne alınarak denenmesi (üçüncü sayımızda vermiştik), memnun kalınmazsa alınmaması, memnun kalınırsa da bir kez daha düşünülmesi gerektiği sonucuna varıldı. Dava kapanmıştır.

Batu Hergünsel
Gökhan Habiboğlu [L]





MİSTİZM VE EĞLENCE

Biz küçükken okuduğumuz masallarda üç kardeş olurdu. Muhtemelen bu üç kardeşin en küçüğü yedi başlı ejderhayı öldürür, sevdiği kızla evlenirdi. Kırk gün kırk gece düğün yapılırdı. Masalın sonunda da gökten başımıza üç elma düşerdi. Fakat hiçbir masalda dokuz kardeş, dokuz başlı ejderha, dokuz gün dokuz gece düğün ya da dokuz elma olmazdı. Bu da insanların Yedi'ye karşı duydukları ilgiden kaynaklanıyor olsa gerek. Bakınız haftanın yedi günü var, gökkuşağını bile aslen altı renk olmasına rağmen maviyi koyultup "lacivert" yapıyor, olduğu gibi değil olmasını istediğimiz gibi görüyoruz. En son bir de Brad Pitt'in filmi vardı: Yedi. Neyse, Pitt'in konuyla pek ilgisi yok. Bu kadar sayı yorumundan sonra gelmek istediğimiz nokta şu ki: Ortamda bu kadar üç, yedi, kırk hayranı varken bu oyunun adı neden ve niçin Dokuz? (Aslında yedi, hatta Star Wars akımı dahilinde Jedi bile denilebilirdi.)

GELELİM KONUYA

İsimle ilgili onca söz söyledik, gelelim oyunun kendisine. Oyunumuz şirin, hoş, film çekmek yerine el emeği göz nuru ile özene bezene hazırlanmış bir Adventure. Konumuz şöyle cereyan etmekte: Amacımız olan Thurston Last adlı zat bir müzik dahisidir ve bilimum ünlü müzisyenin gelip şarkılarını yazdığı Last Resort otelinin sahibidir.

Ancak Toxic Twins adı verilen iki (Doğru bildiniz, kötü adamlar geliyor!) yaratık Thurston'u öldürür ve oteli kontrolleri altına alırlar. Tam bu esnada perdeye biz çıkarız ve amcamızdan bize miras kalan otelde işleri tekrar yoluna koymaya çalışırız.

Oyunumuzun teknik özelliklerine şöyle bir göz gezdirdiğimizde görüyoruz ki oyunumuz düşük çözünürlük ve 256 renk talep ediyor. Önce grafik kalitesinin düşük olduğuna inanıp düş kırıklığına uğruyorsunuz, fakat sonra görüyoruz ki grafikler fantastik çılgın, muhteşem. İkinci bir konu da oyunun normal yollardan Save etmeye kalkıştığınızda problem çıkarabilmesi.

Bunu önlemek için yapmanız gereken şey, oyun içinde durumunuzu görmek. Save etmek istediğiniz noktalarda Ctrl+M tuşları ile ana ekrana çıkıp Save etmek. Bunların haricinde söylenecek sözümüz yok.

AÇ KAPIYI BEZİRGANBAŞI

Oyuna başlarken artık her oyuna şart olan (Hatta Adventure'lara iki kere şart olan) şöyle gözalıcı bir demo bekliyoruz ama nafile. Karşımıza Last Resourt'un manzarası geliyor. Gitgide yaklaşıyor ve kendimizi kilitli bir kapının önünde buluyoruz. Kapının arkasından adamın biri kapının yanındaki alete şifremizi girmemizi istiyor (İşte bu aşamada bayağı bir sorun yaşadık. Girilmesi gereken şifre, CD'nin kutusunun üzerinde değil, CD'nin kendisinin üzerinde yer aldığı için, oyun sırasında umutsuzca kutunun üzerinde şifre arayıp durduk. Ertesi gün fuarda "Nine" kutularının üzerinde şifreyi görüp aldıktan sonra evde bizimkinin de üzerinde yer aldığını farkettik.). Neyse, şifreyi girdikten sonra kapı açılıyor ve içeri giriyorsunuz (Bu arada, ne olur ne olmaz, şifre: 0821-1996-A92C). İçeriye girdikten sonra monokle'ı alıyor ve merdivenlerden paldır küldür yuvarlanıyorsunuz. Aşağıda karanlıktaki karambolde ikizler monokle'ı elinizden alıyorlar fakat dert etmeyin, ona tekrar kavuşacaksınız. Lobiye girince etrafı şöyle bir inceleyin ve kapıda karşılaşmış olduğunuz Salty'nin önerilerine kulak verin. Sağdaki merdivenden tırmanarak







tekrar alt kata inin. Piyanoya ulaşmak için kolu çekin ve köprünün açılmasını sağlayın. Piyanonun üzerindeki maymunun kollarına dikkat edin, daha sonra işinize yarayacak. Burada piyanonun yanında duran kağıdı inceleyin ve oyunu mutlaka Save edin! Çalacağınız müzik iki bekçinin sizi içeriye almasını sağlayacak. Dikkat etmeniz gereken nokta, soldan sağa doğru sırayla çalmak ve üstteki düğmeleri kurcalamamak! Bunu yaparken akıntı sizi dışarı atabilir, geri dönmek için aynı işlemleri tekrarlamak istemiyorsanız Save ettiğiniz yerden yeniden başlayın. Böylelikle içeriye alınacaksınız.

CD'yi alın ve merdivenin yanındaki yerine oturtun. Daha sonra benzin vanasını açın. Kırmızı tekerleği sağa doğru döndürün ve kırmızı düğmeye basın. Sayaç yediyi (al işte yine bir yedi!) gösterdiğinde kırmızı kolu çekin (böylece pilot hastalanınca uçak nasıl yere indirilir onu da öğrenmiş olduk.). Daha sonra odanın diğer ucundaki merdivenlerin yanından giderek gördüğünüz kolu bir-iki saniye çekip bırakın. Döndüğünüzde su tekerleğinin dönmekte olduğunu göreceksiniz. Böylelikle piyanoya giden yol açılmış olacak, aynı zamanda da yerdeki bir jetonu bulabileceksiniz. Jetonu merdivenlerden çıkıp Isadora'nın mekinesine atın ve onu dinleyin. Daha sonra Isadora'nın solundan balkona çıkın ve kapının önündeki bulmacayı çözün. Bulmacanın mantığı çok basit: Kapalı kartlar arasındaki çiftleri bulmanız gereken bir oyun vardır ya, tamamen aynısı ama bu kez resim değil müzikle oynananı. Aynı sesi çıkartan kutucukları seçtiğinizde yok oluyorlar. Böylelikle tüm kutucukları yok edip içeri girin. Karşınızda esas aletimiz: Muse Machine! Amacınız bu aletin tüm parçalarını bir araya getirmek. Bunu yapmak için de bulmacaları çözmeniz gerekiyor. Geri dönüp



ŞİMDİ SIRA SİZDE

Bizden buraya kadar, devamı sizin! Nine, güzel grafikleri ve ilginç kurgusuyla mistizm ve eğlenceyi aynı anda yansıtabilen bir oyun. Yalnızca görsel zenginlik için yapılmış pek çok detay (örneğin kuyruk sallayan, havlayan köpek iskeleti) oyunu renklendirmiş. Bulmacalar ise gerçekten uğraştırıcı nitelikte. Oyunun çok kolay olmadığını kabul edebiliriz, ancak kafa yormak, gerçekten kendini zorlamak isteyen kimseler için de bu tip Adventure'ların gereğini de kabul etmemiz gerekiyor. Nine, gerçekten farklı bir çizgi (bu laf da çok klasik oldu, kullanmayalım istedik ama...) yakalamayı başarmış gibi görünüyor. Adventure'cıların da 9'a hakkını vereceklerine inanıyoruz. Ne de olsa arada bir film gerçekçiliğinden uzaklaşıp gerçekle hayalin birbirine karıştığı mistik ortamlara yolculuk etmek gerekiyor. 9 ise hiç de fena bir bilet değil gibi görünüyor. İyi yolculuklar.

Gökhan Habiboğlu
Batu Hergünsel [L]





REDNECK RAMPAGE

GÜNEY USULÜ KATLİAM

Cheap Ass Whiskey...

Birileri artık bu konuda bir şeyler yapmalı, eline bir Duke Nukem Engine geçiren herkes kalkıp oyun yapıyor. Blood, Shadow Warrior derken şimdi de başımıza Redneck Rampage çıktı. Konu bile nerdeyse aynı sayılır, uzaylılar gene dünyayı işgal ediyor. Doğrusu artık uzaylı işgalinden bıktım usandım, garibanların ortada bile göründükleri yok, ama bizim bilgisayar oyunları sayesinde dünyayı belki bir milyar defa işgal ettiler. İşin komik tarafı, her seferinde herifleri bozguna uğratıyoruz. Bakalım gerçekten geldiklerinde de bu kadar başarılı olabilecek miyiz, bence yörüngeden dünyayı gözleyip bize bir taraflarıyla gülmekten işgale pek halleri kalmıyor. Ben olsam bu gezegeni işgal etmek yerine tıpkı bir hayvanat bahçesi gibi galaksinin her tarafından turlar düzenler ve bol bol kredi kazanırdım. Neyse, oyuna dönelim. Konuyu pek anlayamadım, ama sanırım domuzu uzaylılar tarafından çalınan Güneyli bir çiftçinin intikamı gibi bir şeyler söz konusu. Tanrım, adamlar gerçekten konu sıkıntısı çekiyor olmalı, şu hale bak...



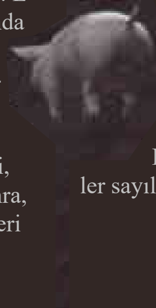


Beer-a-Plenty...

Şimdi Engine, Duke Nukem için yazılanın aynı dedik ama her ne hikmetse rahatça Duke oynadığınız P-100 makinede bu oyunu düzgün çalıştırmak pek mümkün görünmüyor. Gereken minimum sistem P-90 işlemci ve 16 MB Ram. Ne var ki tavsiye edilen P-133 ya da mümkünse daha güçlüsü ve 32 Mb Ram. Oyun en düşük 640x480 çözünürlükte çalışıyor. Ancak P-100 ve 16 Mb Ram takılı bir makinede bu grafiklerle bile devamlı ciddi atlama ve takılmalar yaşanıyor. Yanlış anlaşılmasın, bu durum oyunu DOS altında çalıştırırken oluyor. Eğer isterseniz Windows 95 altında da çalıştırmak mümkün, ancak o zaman oyun performansına ne olur düşünmek bile istemiyorum. Oyun bir CD üzerinde geldiğinden 2X ya da daha hızlı bir CD sürücü gerekli, ne var ki bir kez oyunu kurduktan sonra, tabii eğer CD üzerinde kayıtlı müzikleri dinlemek istemiyorsanız, CD ile işiniz bitiyor. Eğer hard-disk üzerinde fazla boş yeriniz kalmadıysa işte yaranıza tuz biber olacak bir haber. Oyun tam 150 Mb boş hard-disk alanı istiyor, üstelik daha küçük bir kurulum seçeneği de mevcut değil. Ayrıca bilgi aktarımı hemen hiç durmuyor, yani umarım hard-diskiniz yeterince büyük ve hızlıdır.

Shit Happens...

Oyunda tam olarak on dört bölüm var ve bölümler pek kısa sayılmaz. Genel olarak birbirlerine yollarla bağlı meydanlar var ve buralarda değişik yapılar mevcut. Her bölümde değişen sayılarda gizli yerler mevcut. Karşınıza çıkan düşmanlar çeşit olarak pek fazla değiller, ancak sizi anında temizleyebiliyorlar. Çeşit olarak pek fazla olmadıkları gibi herhangi bir görsel çekicilikleri de mevcut sayılmaz, yapay zeka seviyelerine ise değinmek bile istemiyorum. Düşmanların haricinde etraf tavuk, domuz ve inek dolu. Bu yönü ile İstanbul sokaklarına alışkın olanlara yabancılık çektirmeyeceği kesin. Yapmanız gereken özel bir şey yok. Her bölümün sonunda sizi bekleyen geri zekalı kardeşinizi bulmalı ve bölümü bitirmek için onun kafasına Crowbar ile vurmalısınız, artık ne alakası varsa... Dikkatli olun, eğer yanlışlıkla onu öldürürseniz, bölümü bitirmeniz mümkün olmuyor ve yeniden oynamanız gerekiyor. Kullandığınız silahlar pek ilginç şeyler sayılmaz, hatta sanki silah olsun da ne o-



lursa olsun mantığıyla yapılmış gibi bir halleri var. Grafiklere gelince, oyunun daha güçlü bir sistem istemesine şaşmamak gerekiyor. Grafik yapısı Duke Nukem'den daha farklı olmamasına karşın, çok daha renkli ve detaylı, ancak detayın büyük kısmını duvarları dolduran posterler gibi gereksiz şeyler oluşturuyor. Bu renk bolluğuna karşın karakterler ve toplanabilen cisimler iki boyutlu bitmap ve animasyonları çok yumuşak sayılmaz. Üstüne üstlük etrafınızla olan etkileşiminiz yok denecek kadar az. Duke oynarken attığınız bir roket etrafı tam anlamı ile dağıtırken, burada çıt çıkmıyor. Silahların geri tepmesi dışında, açıp kapadığınız birkaç kapıyı da saymazsanız her şey donuk ve cansız. Şimdi bazıları bu oyunu devamlı Duke ile karşılaştırmamdan sıkılabilir, ama tuvalet ve sinema espirileri bile onun kötü bir taklidi, yani iş sadece Engine ile kısıtlı değil... Ses efektleri ise sizi havaya sokmaktan ziyade başınıza ağrılar saplanmasına sebep oluyor. CD üzerinde ilginç sayılabilecek tek şey, Güneyli Country Rock grupları tarafından yapılmış güzel ve neşeli parçalar, o da bu tarz müzik seviyorsanız tabii...



Kickin' Ass...

Genel olarak bir değerlendirmeye aldığımız zaman bu oyun sanki Duke Nukem hayranı birkaç amatör tarafından yapılmış gibi görünüyor. Ama Duke, bunu görse oturup ağlardı herhalde... Oyunun üç yıldız almasının tek sebebi ise müziklerin kazara hoşuma gitmesi oldu. Eğer bu tarzı beğenmiyorsanız bir yıldız daha silin. Şimdi, bu oyunu kim alır ve kim almaz. Doom tarzı olsun da çamurdan olsun diyenler kuşkusuz hemen koşup alacaklardır, ancak biraz olsun zevk sahibi olan, oynadığı oyunda bir miktar kalite arayanlar için tavsiyem bellidir. Hexen 2 ve Dark Forces 2 gibi çok şey vaad eden yapımların piyasaya çıkmasına az bir zaman kaldı sayılır. Bırakın o zamana dek paranız cebinizi ısıtmaya devam etsin. Yok, illa hemen bir oyun almak istiyorsanız, Outlaws bundan on bin kat kaliteli bir yapım, hala almadıysanız onu alın, ya da Duke Nukem Atomic Edition oynayın. Amerikalılar bu oyuna bayılmış olabilirler, ama onların ne kadar zevksiz olduklarını da dünya alem zaten biliyor. Bari siz zevk sahibi olduğunuzu gösterin, belki o zaman önüne gelen böyle saçmalıkları piyasaya sürüp milleti tırtıklamaya kalkmaz.

Chainsaw Charlie [L]



LEVEL KARNESİ
ACTION
MERTAY COMPUTER CLUB
Tel: (212) 269 12 77
P90 ve 16 Mb Ram, DOS ve Windows 95, 150 Mb hard-disk, 2x CD sürücü

TEST DRIVE OFF-ROAD

Doğa, Çamur ve Güç

Jeep denildiğinde aklıma ilk olarak doğa, çamur ve güç gelir. Gerçi çamur, engel ve çukur üçlüsü İstanbullu'nun aklından hiçbir zaman çıkmıyor ki diyeceksiniz, Jeep'ler üretileli beri (özellikle şu anda bahsedeceğim oyundaki çok ayrıcalıklı araçlar) bunlara meydan okuyacak bir doğa koşulu piyasaya çıkmadı!.. Yok yani yanlış anlamayın, hiçbir firmayla anlaşma yapmadık, bu oyun Jeep sevgisini bize olduğu gibi size de aşılayacak, göreceksiniz. Çünkü Test-Drive: Off Road içerisinde oynayacağınız araçlar Jeep kategorisini aşan ve doğaya meydan okuyan gerçek yol-dışı araçları (kısaca Off-road), sıradan Japon malı araçlar değil.





SÜRÜŞ TESTİ!

Accolade firması Test Drive serisine daha yıllar önce 1987'de ilk çizgiyi koydu. Bu oyunla kullanıcı üstün performans ve yüksek fiyatlarına yetişemediği araçları bilgisayar başında oynama şansını buldu. Zaman ilerledikçe oyunsever sanal Ferrari, Lotus, Porsche, Lamborghini ve Corvette'ine sahip oldu. Firmanın zirveye ulaşması ise 1990 yılında serinin en son oyunu Test Drive III ile oldu. Bu oyunda yer alan Cerv III ve Pininfarina Mythos ile satışları milyonu bulan firma artık daha fazla Test Drive dedi. Çok yakın zamanda 1996 Nisanı'nda İngiliz programcılar bir başka Off-road simülasyonu olan "Dirt Racer" dan yola çıkarak bu projeyi gerçekleştirdiler.

Firmanın deyişiyle, oyuna ekler yapıp hızlandırmak için uğraşmışlar ve oyunu adeta çılgın bir sürüşe çevirmişler. Katkı tabii ki sadece programcılardan gelmemiş, çünkü 486 için tasarlanan oyun, bitiminde kaplamalar da işin içine girdiğinde en az Pentium ister hali almış. Hazır konu açılmışken, Test-Drive Offroad en aşağı Pentium 90, 16 Mb Ram, 2x CD-ROM sürücü istiyor. Ayrıca oyun, içinde Options menüsünde VGA, XVGA ve SVGA gibi çözünürlüklerde de bilgisayarınızın sistemine göre oynanabiliyor. Bir tek CD üzerinde gelen oyun içerisinde, oyundan ayrı olarak da dinlenebilecek ve oyuna hava katan CD Track'ler mevcut. Ayrıca belirtmek gerekir ki, "Techno Grunge" türündeki müzikler Mortal Kombat ve Escape from LA oyunlarını yapan firmanın elinden çıkmış.

KURULUM

CD'yi sürücünüze taktığınızda Auto-play özelliğiyle sorunsuz Install ediliyor ve bu işlem için 50 Mb boş sabit sürücü yeri gerekiyor. Oyuna başladığınızda yarışabileceğiniz üç seçeneğiniz bulunuyor.







Practice, yollarda alıştırma yapabilmenizi ve yolları öğrenmenizi sağlıyor. Mixed League'de istediğiniz arabalarla sırayla 6 kupayı da alabilirsiniz. Class League'da ise araba markalarına özel, sadece oyunda kullandığınız Hummer, Land Rover Defender 90, Jeep Wrangler ve Chevrolet K-1500 Z71 Pickup'lar için 4 adet lig düzenlenmiş. Oyun içerisinde birçok zıplamalı, uçuşlu, çamurlu, engelli çöl ve karlı yollar mevcut. Oyundaki araçların hareketleri gerçekleriyle aynı, çünkü firma Jeep'leri gerçek Off-road yollarında test etmiş ve ses kayıtlarını bile özel olarak kalkış, tırmanma, hızlanma ve yavaşlama esnasında kaydetmiş. Yarışa başladığınızda belirlenmiş yollardan veya kestirmelerden gitmek ya da kendi yolunuzu kendiniz çizmek gibi şanslarınız var, fakat bunları yaparken yollar üzerinde belirlenmiş Checkpoint'leri sırayla geçmeyi ihmal etmemelisiniz. Test-drive serilerinde bulunan en büyük özellik tamamıyla özgür olmanız, yani sadece yol ile sınırlı değilsiniz, zaten doğrusu da bu, çünkü bir Hummer'ı asla yol sınırları durduramaz. Oyunda klavyeden yarıştığınız gibi eğer sahip iseniz joystick, Gravis ya da Thrustmaster Gamepad'leriyle de LAN yardımı ile 4 kişiye kadar modem ya da seri bağlantı ile 2 oyuncuyla oynayabiliyorsunuz.



ÖNCE ALIŞTIRMA

Yarışları kazanmak için yapabileceğiniz şeylerin başında Practice geliyor, bu sayede 1'den 6'ya kadar yollarda tecrübe edinebilirsiniz. İkinci şansınız ise kestirme yollar, bunları en iyi bilgisayar tarafından kontrol edilen rakiplerinizden öğrenebilirsiniz. Çünkü rakipleriniz çoğunlukla yarışı kazanmak için bu yolları kullanıyorlar ve onların bu uyanıklığından



faydalanmanızda hiçbir sakınca yok. Mixed League yarışlarında kazandığınız her bir kupa size 6 farklı yol olarak geri dönecektir. Öyle ki son kupa olan "Speed Demon" kupasını da kazandığınızda 12 tane yarışacak yolunuz olur. Medium ve Hard seviyelerinde oynayıp da kazanacağınız 4 Class League kupası da size Practice ve League yarışlarında kullanabileceğiniz Bonus arabalar kazandıracaktır (eğer Mayıs ayındaki hilekâra göz atmadıysanız bunları kazanmak için çamurlu yollarda sürüneceksiniz). Bu yollar ve arabalar verdiğiniz isme kaydedilir ve böylelikle bundan sonra tekrar aynı kupayı kazanmak zorunda kalmazsınız.

Need for Speed tarzı Off-road ekipmanlarıyla farklı araçlar kullanarak sınırsızca sürme zevkini tadıp, korkusuzca etrafa çarpmak ve heyecan arıyorsanız bu oyunu alın. Tatile çıkamıyorsanız, kendinize buzlu bir limonata hazırlayıp bir de bu oyunu edinin. İşte size heyecan dolu bir tatil.

Murat Karslıoğlu [L]





LEVEL KARNESİ

YARIŞ

MERTAY COMPUTER CLUB
Tel: (2121) 269 12 77

Pentium 90 MHZ ya da , 16 Mb Ram, 2x CD-ROM, 50 Mb HDD
Üretici Firma :



SHIVERS II
HARVEST OF SOULS



Cehennem'e Hoş Geldiniz...

Kim ne derse desin, dünya bugün bile pek çok sırrı barındırıyor. Kendiliğinden yanan insanlardan tutun da Bermuda Şeytan Üçgeni'ne kadar pek çok açıklanamayan olgu insanları huzursuz ediyor. Birkaç yıl önce televizyonda Güney Amerika'daki yağmur ormanlarıyla ilgili bir belgesel izlemiştim. Ekip, Kızılderililer'in kutsal saydığı bir yerde çekim yapmak isteyince başlarına tuhaf bir olay geliyordu. Bölgeye yürüyerek ulaşmak neredeyse imkansız olduğundan helikopterle gidiyorlardı.

Helikopter ayrıldıktan sonra birden kuş sesleri kesiliyor, saatler duruyor, kameralar bozuluyordu. Ayrıca bütün uğraşlarına rağmen tek bir hayvanla da karşılaşamıyorlardı. İşin ilginç yanı, korku içinde geçen birkaç saat sonunda helikopter geri geldiğinde kuşlar yeniden ötmeye, bozulan aletler yeniden çalışmaya başlıyordu. Üstelik bütün bunları yaşadığını iddia eden, aralarında bilim adamları da bulunan profesyonel bir araştırma ekibiydi. Yurdumuz da bu tür konularda başkalarından geri kalmadığını Van Gölü Canavarı'nın yaptığı sürpriz çıkışla kanıtladı (!). Şaka bir yana, Türkiye'de de bildiğim kadarıyla park edilen arabaların kendiliğinden yukarı kaydığı bir yokuş var.

Shievers 2 de böyle bir olay üzerine kurulu. Hayır, canavarlar ve göllerle ilgisi yok. Konu kısaca şöyle: Arkadaşlarınızın bir rock grubu var ve tatil yapmak için gruptan birilerinin teyzesinin yaşadığı Cyclone adındaki Tanrı'nın unuttuğu kasabaya giderler. Bir süre işler iyi gider, hatta klip yapmak için bir sponsor bile bulurlar. Ancak kasabada garip şeyler olmaktadır (sürpriz). Sonunda insanlar birer birer kaybolmaya başlar; onlar da bunu araştırmaya karar verirler. Ama işler umdukları gibi gitmez. Bu arada kasabaya siz gelirsiniz, ama arkadaşlarınız çoktan onun eline geçmiştir.



Hayalet Kasaba

Çamurlu motorunuzu motelin önüne park ettikten sonra içeri giriyorsunuz. Motel sahibi azıcık psikopat biri, gruptakilerin arkadaşı olduğunuzu öğrenince size ters davranmaya başlıyor, onların kaybolduğunu da bu adamdan öğreniyorsunuz, ayrıca size bir not veriyor, not Darkcloud'dan. Yani başdüşmanınız. Arkadaşlarınızın elinde olduğunu yazıyor. Parayı ödeyip bir oda kiralayınca adam size yarın ilk iş oradan gitmenizi söylüyor. Odanıza girip yatağa uzanıyorsunuz. Düşünüzde bir trafik kazasına tanık oluyorsunuz: dört adam kafayı çekip jiplerine binince bir kadının ölümüne neden oluyorlar. Bundan sonra düş daha da garipleşiyor: yer altında sunak gibi bir şeyler var, maske giymiş biri, bir hayalet, derken uyanıyorsunuz.

Oyunun oynanışı oldukça basit. Mouse'la yönettiğiniz işaret kullanacağınız bir cismin üzerine geldiğinde yeşil bir halka yanıyor. Ekranın altındaki damar şeklindeki yeşil çizgi yaşam enerjiniz. Elinizdeki bir eşyayı göz ikonuna getirip kliklerseniz onu yakından inceleyebilirsiniz.



Yaşam çizginizin altında dört ikon var: Internet ikonu oyunu Internet üzerinden başkalarıyla birlikte oynamanızı sağlıyor. Flashback ikonuyla daha önce karşılaştığınız önemli olaylara gözatabilirsiniz.

Options ikonu Save, Load gibi işlere yarar, bir de buradaki Configure seçeneğinde Solve Current Puzzle diye bir şey var, bunu seçince eğer o an oyundaki bilmecelerden biriyle uğraşıyorsanız kendiliğinden çözülüyor, ama puan kaybediyorsunuz. Bu bilmecelerde genelde elinizdeki parçaları birleştirip belli bir şekil oluşturmaya çalışıyorsunuz. Böylece bir kapı falan açılıyor. Map ikonu kasabanın haritasını ekrana getiriyor. Burada daha önce gittiğiniz bir yere klikleyerek yürüme zahmetinden kurtulabilirsiniz.

Amaç arkadaşlarınızı kurtarmak. Ama bunu yapmak için önce bir savaşçı olmalısınız. Savaşçı olmak içinse kasabadaki on iki mızrağı Devil's Mouth kanyonuna götürüp Kiva'ya, yani sunağa yerleştirmelisiniz. Bu mızraklar sırayla çıkıyor, yerli dilinde bunlara Bahos deniyor. Bahos'ları taşırken yaşam gücünüz azalıyor, bir de kanyonun duvarındaki resimlere savaşçıların ruhları hapsedilmiş. Bunlar da yaklaştığınızda canlanıp size zarar verebiliyor. Kanyonda duvarlardaki sarmal şekillere dokunursanız yaşam gücünüz artar. Ayrıca her Bahos'un bir sembolü var. Kiva'ya gitmeden önce duvardaki resimleri araştırıp elinizdekinin sembolünü bulmalısınız, yoksa Kiva'ya giremezsiniz. Doğru sembolü bulduğunuzda bir bilmeceyle karşılaşıyorsunuz. Solve Current Puzzle seçeneği burada işe yaramıyor. Bilmeceyi çözdükten sonra Kiva'nın yer altı girişini bulmalısınız. Bir kez oraya girdiniz mi güvendesiniz, arkadaşlarınız da Kiva'nın çevresinde resimlere hapsedilmiş durumdalar. Mızrakları sunaktaki sembollere göre yerleştirmelisiniz. Uyanınca baş ucunuzdaki telefondan mesajlarınızı dinleyin. Arkadaşlarınız sizi gitmeniz için uyarıyorlar. Yatağın öbür yanındaki radyoyu açın, Cyclone'un girişinin kayalarla kapandığını söylüyor, atmosferden bahsederken yayın kesiliyor. Anahtarla sandığı açın. Gruptakilerin size göndermeyi düşündüğü mektuplar, gazete küpürleri falan var. Bunları iyi inceleyin. Mektuplardan birinde Kızılderili maskesi giyen birinin onlara klip yapmaları için yardım ettiğini yazıyor. Dışarı çıkın, motelin ofisine girin. Kimse yok. TV'yi açınca arkadaşlarınızın klibini görüyorsunuz, ama görüntü birden değişiyor ve bir kadın hayaleti sizi uyarıyor. Bu hayalet, oyunda sık sık karşınıza çıkacak. Eğer televizyonu birkaç kez açıp kaparsanız kendinizi kanyonda buluyorsunuz. Çevreyi dolaşırsanız herkesin ortadan kaybolduğunu göreceksiniz. Koca kasabada yapayalnızsınız. Her yerde uydu yayınıyla ilgili faturalar var. Demek ki kayıpların televizyon yayınıyla bir ilgisi var. İlk Bahos, motel yazıhanesinde zile dokununca çıkıyor. Onu yerine yerleştirdikten sonra araştırmalarınıza devam edin. Bazı objeler siz ilerledikçe ortaya çıkıyor, onun için mızrakları yerleştirdikten sonra her yeri bir daha gözden geçirin.





Girdiğiniz dükkanlarda telefon mesajlarını dinlemeyi unutmayın, en iyi ipuçları onlardan çıkıyor. Kasabada kimin eli kimin cebinde belli değil. Belediye başkanı, rahip, motelci ve marketin sahibi birlikte bir iş çeviriyorlar, şerif onlardan para yiyor. Burada birbirlerine de şantaj yapıyorlar. Rüyadaki kazayı yapanlar da onlar. Acaba size yardım eden hayalet, kazada ölen kadının ruhu mu?

Kızılderililerin Laneti

Araştırmalar derinleştikçe kasabanın eski bir kızılderili yerleşim merkezi üzerine kurulmuş olduğunu öğreniyorsunuz. Anasazi kabilesi denen bu halk, beyaz adamın gelişinden çok önce hiçbir iz bırakmadan ortadan kaybolmuş. Kızılderili destanlarına bakılırsa, kanyondaki mağara resimlerine dönüşmüşler. Yerli inancına göre bir zamanlar bütün yaratıklar yer altında yaşarlardı. Yerliler ölümden sonra da yer altına gideceklerine inanıyorlardı. Ölülere yol göstermesi için Kiva'yı inşa ettiler ve onu korumak için Bahos'ları yaptılar. Bütün bunları Ianyl taşı adındaki büyülü bir obje sayesinde gerçekleştirdiler. Ama düşmanları taşın gücünü ele geçirebilmek için saldırıya geçtiler. Anasazi halkı Kiva'yı korumak için kendilerini kurban ettirdiler, sonunda kurban edecek kimse kalmayınca şaman, taşın tüm gücüyle düşmanları duvar resimlerine dönüştürdü ve taşı ikiye bölüp kendini kurban etti.

Ianyl taşının bir parçasını Burt adındaki ressamın karavanındaki dolapta bulabilirsiniz. Burt anlaşılan hem efsane hem de kasabada dönen dolaplar hakkında çok şey biliyormuş. Karavanın altındaki kutuyu levyeyle açınca bir anahtar çıkıyor. Karavanda ayrıca bir kod anahtarı var. Bunu başkanın küçük kasasındaki şifre defteri üstünde kullanırsanız büyük kasayı açacak şifreye ulaşabilirsiniz. Fırındaki cam kutuda bir yılan var. Yılan gittikten sonra kutuya bakarsanız yazarkasının şifresini görürsünüz. Dediğim gibi yapacağınız hareketler kaç tane mızrağı yerine yerleştirdiğinize bağlı. Darkcloud seviyenize göre bilmeceler hazırlıyor ve yeni objeler ortaya çıkarıyor. Gerisini oyunun heyecanını kaçırmamak için size bırakıyorum. (Oyunu bitiremediğimi de nereden çıkarıyorsunuz?!! Valla iftira!)

Sürükleyici Bir Oyun

Shivers 2: Harvest of Souls bir Sierra yapımı. Bu firmanın Adventure türündeki deneyimi tartışılmaz. Bu deneyim oyuna da yansımış: konu gerçekten çok sürükleyici, grafikler, müzikler, atmosferi çok iyi yansıtıyor. Biraz da grafiklerden söz etmek istiyorum. Oyundaki bütün mekanlar üç boyutlu Render edilmiş. Siz çevreyi karakterinizin gözleri seviyesinden görüyorsunuz ve 360 derece dönebilir, yukarı-aşağı bakabilirsiniz. İlerlemek için yürüyeceğiniz yöne doğru kliklemeniz gerekiyor. Bu sayede mekanlar çok gerçekçi görünüyor. Her ne kadar lanetli kasaba konusu biraz eskimiş de olsa Sierra bu konuya değişik bir boyut getirmiş, en azından hortlak, vampir klişelerine düşmemiş. Bir zamanlar televizyonda ikiz tepeler diye bir dizi vardı. Shivers'in atmosferi bana onu hatırlattı. Eğer bu diziyi sevdiyseniz bu oyunu kaçırmayın.

Ozan Simitçiler [L]



NORSE BY NORSE WEST

The return of the Lost Vikings

DEMİR AL

Erik, Olaf ve Baelog... Amiga döneminde bizleri oldukça eğlendiren bu birbirinden komik, kayıp üç Viking geri döndüler. Hem de ne dönüş! Oynayanlar hatırlayacaktır: "Lost Vikings" de bu üç kafadar uzaylılarca kaçırılmıştı ve eve dönüş yolu arayıp duruyorlardı.

Adamların başı bu kez de dertten kurtulmuyor. Şimdi de balık avından dönerlerken bambaşka bir yerde buluyorlar kendilerini. Bulundukları yerden çıkabilmek içinse tek umutları yaşlı bir cadı ve onun ışınlayıcı iksiri. Fakat iksirin etkisi çok güçlü olmadığı için adamlarımız zincirleme pek çok ışınlama sonucunda evlerine dönmek zorunda kalıyorlar. Tabii dönüp dönmeyecekleri size kalmış.

YELKENLER FORA

Oyunumuz her bölümde konusuna sadık bir şekilde devam ediyor. Amaç üç adamımızı da cadıya iksir için gereken malzemelerle birlikte ulaştırabilmek. Bunun için de bir yarasa kanadı, bir mantar ve bir Cyclops gözünün Vikingler tarafından cadıya verilmesi gerekiyor. Bu zorlu yol sırasında karşılarına çıkan zorlukları da özelliklerini kombine ederek aşmaları gerekiyor. Lost Vikings'deki özelliklerine ek olarak yeni özellikler de kazanan Vikinglerimizi tek tük tanımakta yarar var:

Erik: Grubun beyni.

En akıllı (ya da en az aptal) olanları. Hızlı koşma ve sıçrama gibi özellikleri mevcut. Koşarken Shift'e bastığınızda önündeki engeli kafa atarak devirebilir. Space tuşu ile sıçramasını, sıçrarken tekrar Space tuşuna basarak da çizmelerindeki roketlerini çalıştırarak daha fazla yükselmesini sağlayabilirsiniz. Ayrıca özel kaskı sayesinde su altında da nefes alabilir ve Space tuşu ile su altında daha hızlı yüzebilir.

Baleog: Ekibin savaşçı üyesi. Kılıcını Space tuşu ile, biyonik kolunu da uzak mesafelere vurmak ya da erişemeyeceği yerlerdeki cisimleri almak için kullanabilirsiniz. Ayrıca belli noktalara tutunup kendisini sağa sola sallayarak hız alabilir ve Space tuşu ile tutunduğunuz yerden ayrılıp istediğiniz yöne sıçrayabilirsiniz. Tutunmak ya da nesne almak için Shift ve bir yön tuşuna aynı anda basmanız yeterli olacaktır.

Olaf: İşte favori karakter Olaf. Daima obur, daima güleç yüzlü, daima zeka yönünden biraz problemli. Kalkanını Space tuşu ile yanda ya da yukarıda tutarak blok yapabilirsiniz. Kalkanı yukarıda tutarken aşağıya basarsanız Olaf küçülecek ve alçak geçitlerden geçebilecektir. Tekrar yukarıya itmeniz büyümesi için yeterli olacaktır. Kalkanı yukarıdayken yüksekten atladığında ise paraşütle atlarcasına süzülerek aşağı inen Olaf'ın bir diğer özelliği de... Şey... dergide bunu nasıl yazacağız bilemiyorum ama dilimiz döndüğünce ifade etmek gerekirse: Kurufasülye ya da mercimek gibi besin maddelerinin kimyasal etkisi sonucunda oluşan gaz tepkime-

si. Bunu da Shift'e basarak gerçekleştiriyorsunuz. Böylelikle bazı blokları yıkabilir, yahut havada süzülürken hız almak için kullanabilirsiniz.

Vikinglerimiz arasındaki koordinasyonu sağlayıcı tuşlar ise:

Z, X: Viking değiştirme.

Tab: Envanter. Bir eşyayı seçip Space tuşuna basarsanız o eşyayı sağ-sol tuşları ile diğer Vikinglere verebilirsiniz. Ancak bu iş için diğer Viking'in yakında olması gerekir. Yine aynı yöntemle fazla eşyanızı çöp kutusuna da atabilirsiniz.

Insert: Anahtarları kullanmanızı sağlar.

ASILIN KÜREKLERE

Oyunumuz Lemmings'e benzer bir tarzda platform benzeri türünde olmasına karşın Lemmings ile arasında önemli farklar var.













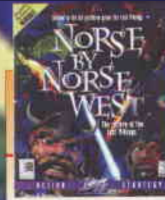
Öncelikle finale tüm adamlarınızın kalması, ikinci olarak da hepsinin malzemeleri toplamış olması gerekiyor. Son olarak da Lemmings gibi herbirinin aynı özelliklere sahip olması değil, farklı özelliklere sahip olmaları aradaki en büyük farkları oluşturuyor. Ayrıca yine ilk oyundaki çizgi korunarak kötü espirilere bolca yer verilmiş. Oyun, kendi içerisinde yavaş yavaş sizi eğittiği için fazla bir oynama güçlüğü çekmiyorsunuz, fakat bir noktadan sonra işler iyice kızışmaya başlıyor. Oyun tamamen zeka ve el becerinizi ne kadar iyi kullanabildiğinize bağlı olarak ilerliyor. Oyunun en hoş yanlarından birisi de zaman zaman oluşan ışınlama aksilikleri sonucu Viking'lerden bazılarının yok olması ve onları bulana kadar farklı karakterleri yönetmeniz. Lost Vikings'e göre tuş kombinasyonlarının artması da sizi daha fazla kafa yormaya itecek önemli bir neden. Artık bu Viking'i Olaf'ın kalkanına çıkartıp oradan koluyla mı alsam, yoksa sağdan sıçrayıp da yükselsem mi çelişkileri en sonunda çözümlenmezlerse ciddi sinir krizlerine yol açabiliyorlar.

DEMİR AT

Beceri oyunları gitgide zorlaşmaları, kendilerini tekrar etmeleri ve bir yerden sonra sıkıcı olmaları gibi nedenlerden ötürü süreklilik sağlayamazlar. Norse by Norsewest'te bu sorun bilimum espirilerle ve her türlü şekilde kullanılabilen bilimum farklı özellikle aşılmaya çalışılmış ve bizce başarılı da olunmuş. Türe az da olsa eğiliminiz varsa size sıkılmadan hoşça vakit geçirtebilecek bir oyun Norse by Norsewest. Vikinginiz bol olsun!

PS: En acil dönemde olmadık bir şekilde problem çıkartarak beni gece 00:00 sularında bu yazıyı yazmaya mahkum eden klavyemden bir daha böyle bir şey yapmamasını rica ediyorum. Tamam mı klavye?

Gökhan Habiboğlu
Batu Hergünsel [L]



LEVEL KARNESİ
PUZZLE

MERTAY COMPUTER CLUB
Tel: (212) 269 12 77

Pentium 60, 16 Mb. RAM, 2x CD-ROM,



Oyun Hileleri

Axelelator

CTRL tuşuna basın ve aşağıdakileri yazın:

MUCHMONEY - bol para verir

ALLWEAPONS - tüm silahları verir

HELPME - aracınızı onarır

AGRESSOR - süper silahlar

BOOSTER - turbo.

DEUS

Aşağıdaki şekilde Cheat Mode çalıştırılır:

1. Ana Option panele gidin.

2. Cursor'u ekranın sol üst köşesine konumlandırın. 3. Alt, Ctrl and C tuşlarına aynı anda basın. Bu aşamada Cursor hareketsiz kalacaktır. 4. Nümerik Keypad kullanarak 3615 sayısını girin, ve yine buradan Enter tuşuna basın. Bunları yazarken ekranın sol üst köşesinde sayılar belirecektir. Enter'a bastıktan sonra Mouse Cursor eski haline dönecektir. Artık Cheat modundasınız.

Şimdi normal 3D görüntüye geri dönün. Buradan Ctrl-T kombinasyonu ile tüm silahlarınızı doldurabilirsiniz. Ayrıca bu size, senaryoda gereken tüm cisimlerin bir kopyasını da kazandıracaktır. Dikkat: Sakın 3D haricinde ve yüzerken Ctrl-T tuşlarına basmayın.

Imperium Galactica

Oyun esnasında [Shift] tuşuna basarak KAROLY yazın. Böylece Cheat kodları

aktif hale geçirilecektir. Sonra aşağıdaki tuşları kullanabilirsiniz.

c -tüm koloniler ve buluşlar

c -ikinci defa basıldığında gezegen üzerinde de hile yapabilirsiniz

v -+100.000 kredi

5 -Rank 1 (LT)
6 -Rank 2 (CPT)
7 -Rank 3 (CMDR)
8 -Rank 4 (ADM)
9 -Rank 5 (Gr ADM)

Moto Racer

Oyun isminizi sorduğunda aşağıdakilerden birini girin. Tekrar sorunca kendi isminizi girin:

CDNALSI: Tüm pistler emrinizde

CTEKCOP: Cep motorları

CESREVER: Tüm pistleri ters çevirir



Outlaws

Outlaws PC Kodları

Oyun esnasında aşağıdakileri girin:

olairhead - Uçuş modu . [X] ve [C] tuşları ile aşağı, yukarı hareket

olash - Sonsuz cephane

olcds - Super harita modu

olfps - Frame rate sayacı

olgps - Oyuncu koordinatları göstergesi

oljackpot - Tüm envanter

olpostal - Tüm silahlar ve tam cephane

olredlite - Düşmanlarınızı dondurur

olzlp - Işınlanma

olscreening - Ara sahneleri gösterir

olopec - Lambanıza yağ doldurur

olgusher - Sonsuz lamba yağı verir

OLIMYELLA: Tanrı modu. (Yüksekten düşmelerde ve Boss ile karşılaşmalarda da geçerli)

OLER: Tam sağlık

OLBOUNCE:Süper sıçrayış modu

OLWIMPY: Silahların otomatik dolumu

OLTOMBSTONE:İntihar etmek için

SEVİYE KODLARI

olhideout
oltown
oltrain
olcanyon
olmills
olsimms
olminer
olcliff
olranch

Shadow Warrior Shareware

'T' tuşuna basın ve aşağıdakileri yazın

SWCHAN Tanrı modu

SWGIMME Tüm objeler

SWGREED Tüm hile kodlarını birden açar

SWTREKxy Seviye atlatır (x=bölüm [0=ilk], y=seviye [1 = ilk])

SWLOC Sol üst köşede Frame Rate sayacı belirir

SWRES Çözünürlük değiştirir

SWSTART Bölümü baştan başlatır

SWGHOST Clipping modunu açar

SWMAP Automap açılır

CONFIG "help config" çalışır (?)

QUIT Oyundan çıkar

SWTRIX Bunny Rockets (#5)

Theme Hospital

Faks makinesi ekranında iken, aşağıdakileri yazıp yeşil tuşa basın.

7287 - Bölümü geçtikten sonra fare vurma ekranına geçer.

24328 - Oyun içi hilelerini açar. Bu kodu yazdıktan sonra aşağıdaki tuşları kullanın:

SHIFT C - +$10.000

CTRL C - Tüm araştırmayı tamamlar.

F11 - Oyunu kaybettirir

F12 - Oyunu kazandırır

Bölüm geçme:

Theme Hospital'ı "-Lx" parametresi ile çalıştırın, burada "x" atlamak istediğiniz seviyenin numarasıdır.

Tiger Shark

Oyunu başlatın ve ilk menüde şu tuşlara basın [N] and [Space].

Şimdi aşağıdaki Cheat kodlarını girebilirsiniz.

HAPPY - Sıfır hasar

BLAST - Sonsuz cephane

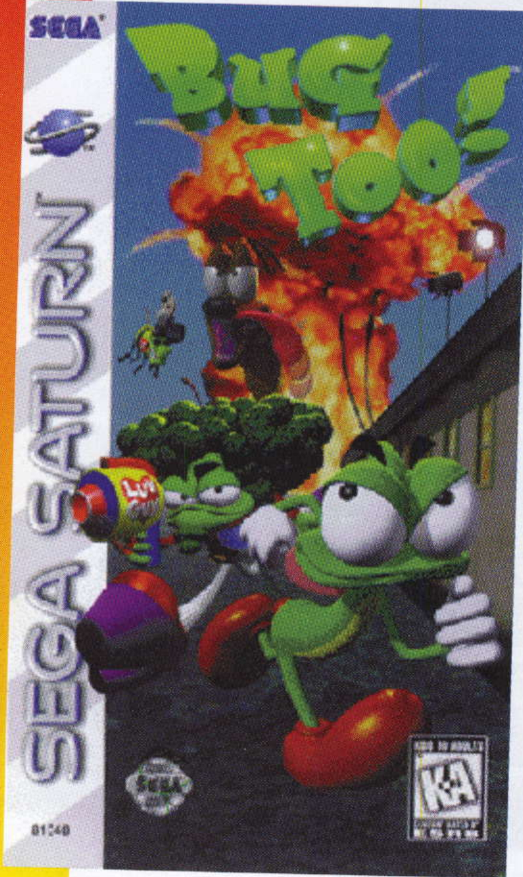
EMPTY - Ateş etmeyen düşmanlar

AMMO - Süper güçlü silahlar

FREE - Çarpışmaları kapatır







Tanrım, Böcekler ?!...

Nedense insanların tiksindikleri ve hatta aşağıladıkları şeyleri alıp onları sevimli kılmak gibi tuhaf davranışları vardır. Bilgisayar oyunları arasında da, bu şekilde böcekleri konu alan ve onları sevimli yaratıklar haline dönüştürmeye çalışan bir sürü oyun mevcut. Sega için çıkan Bug Too! isimli bu yeni oyunda da karikatürize edilmiş böcek karakterler ve onların acaip macerası söz konusu. Bug ve dostları Superfly ile Maggot Dog ünlü bir macera filmleri yapımcısından tam beş adet filmde oynamak üzere bir iş teklifi alıyorlar ve tabii ki ünlü olma fırsatını kaçırmıyorlar. Ancak her filmde oldukça büyük beceri göstermeleri ve tehlikeli sahneleri başarıyla oynayabilmeleri gerekli, üstelik karşılarına çıkan karakterlerin onları pek rahat bırakmaya niyeti yok. Oynayacakları bu beş film de gerçek Hollywood yapımlarının taklitleri, yani aslında Hollywood filmleri hafiften alaya alınıyor. Oyunda Bug, Superfly ya da Maggot Dog karakterlerinden birini kullanarak bölümleri geçmeye çalışıyorsunuz. Her film, yani bölüm üç alt kısımdan oluşuyor ve ayrıca Bonus bölümler de mevcut. Oyunun türü genel olarak platform ancak bugüne dek gördüğünüz benzerlerinden çok daha detaylı tasarlanmış. Tam anlamıyla 360 derecelik bir alanda yani üç boyutta her yöne doğru yoğun bir hareketlilik var. Pek çok yerde ayrı bölümleri birbirine bağlayan kapılar sayesinde daha özgürce dolaşabiliyorsunuz. Tabii bu kadar yoğun bir hareket serbestliğinin olduğu yerde pek çok tuzak ve aşılması gereken engel de mevcut, bazen geniş bir alan üzerine yayılmış ve zincirleme çalışan mekanizmaları harekete geçirmek ve çok hızlı davranmak durumunda kalıyorsunuz. Bazı bölümlerde ise fizik yasaları değişikliğe uğruyor, mesela genelde dikkatli olmazsanız kenardan aşağı düşüveriyorsunuz, ancak uzayda geçen bir seviyede ekranın derinliklerine doğru giden spiral bir yolda ilerliyorsunuz. Karşınıza çıkan engelleri aşmak için tam anlamıyla üç boyutlu düşünmeniz gerekiyor. Düşmanları ya hızlı manevralarla savuşturmak ya da yok etmek zorundasınız. Bunun için iki yol var, ya tepelerinde zıplayacaksınız, ya da üzerlerine tükürecesiniz! Tabii her bölümdeki düşmanlar ve bunların özellikleri değiştiğinden kendinizi buna göre ayarlamanız gerekiyor. Oyunda belirli yerlerde kayıt noktaları var, buraya geldiğinizde oyun otomatik olarak kaydediliyor ve eğer yanarsanız buradan devam ediyorsunuz, tabii bir can kaybediyorsunuz. Tüm haklarınız bittiğinde kaldığınız bölümden devam etmek isteyip istemediğiniz soruluyor. Oyun boyunca ekstra hak, enerji ve puan almanıza yarayan pek çok power-up toplama imkanınız oluyor. Ayrıca oyunun başında ve her bölümü geçtikçe oldukça ilginç ara sahnelerle karşılaşıyorsunuz. Doğrusu oldukça ilginç bir platform oyunu, bu tipte az rastlanan özelliklere ve oldukça güzel grafiklere sahip, her yaştan oyuncu tarafından sıkılmadan uzun müddet oynanabilecek bir yapım.

M. Berker Güngör



SEGA SATURN TOP 10 LİSTESİ

1. Fighters Megamix
2. Mass Destruction
3. Panzer Dragon 2
4. Scorcher
5. Tilt
6. Manx TT
7. Area 51
8. vipe Out
9. Sonic 3D
10. Daytona USA champ. ed

LEVEL KARNESİ

PLATFORM

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 73
Sega Saturn
Fiyatı: 75$ (KDV dahil)



MANX T.T. SUPERBIKE

ŞAMPİYONLARIN ADASI

Man adası, İngiltere ve İrlanda arasında kalan kanal bölgesinde yeralır. Özerk bir yönetime sahip olan bu ada binlerce yıl boyunca, başta Viking kabileleri olmak üzere, pek çok topluluğun işgaline uğramıştır. Bugün ise biraz daha farklı olmakla beraber, her yıl baharda onbinlerce yol savaşçısının işgaline uğramaktadır. Ada halkı, diğerlerinin aksine, bu istilacıları güler yüzle karşılar ve bir hafta süren işgal adaya bir hayli gelir bırakır. Bu gelenek, yaklaşık doksan yıl önce başlamış olan Manx Tourist Trophy motorsiklet yarışlarının adaya meraklıları çekmesi ile ortaya çıkmıştır, yakın zamana dek Dünya Motorsiklet Şampiyonası'nın önemli bir parçası olan bu geleneksel yarışlar, artık eski önemini yitirmiş olsa bile yine de markalar için bu yarışı kazanmak büyük prestij kaynağı ve reklam unsurudur. Öyle ki, Sega firması bile iki pilot ve motordan oluşan Team Sega Suzuki ile 1996 yılında International Production Challenge Kupası'na katılmış ve kazanmıştır. Bu yarışlar akla gelebilecek her motor kategorisinde ve hem profesyonel takımlar, hem de amatör yarışçılar düşünülerek hazırlanır. Her yıl yarışların düzenlendiği hafta, dünyanın dört bir yanından gelen onbinlerce motorcu bu yarışları seyretmek ve adanın ılıman ve yeşil doğasında tatil yaparak dinlenmek imkanı bulur. Aynı tutkuya sahip onbinlerin buluştuğu bu dev organizasyon tam bir parti havasında geçer, hatta İngiliz Kraliyeti Hava Kuvvetleri, motorcuları eğlendirmek için aerobatik gösteriler sunar. Bu adanın bu kadar ünlü oluşunun sebebi, yarışların bir pistte değil, uzunluğu 36 mili bulan adanın yollarından oluşan bir parkurda yapılmasıdır. Dünyada bu kadar uzun ve nispeten hızlı yarışılan bir başka parkur daha bulmak mümkün değildir. Yarış zamanı, tamamen trafiğe kapatılan ada yollarından bir kısmını içeren bu parkur, genel coğrafyası itibariyle normal yarış pistlerinden biraz daha heyecanlı ve tehlikelidir, ancak usta pilotlar bununla başa çıkmayı bilirler ve içlerinden en yeteneklileri bu adada ün kazanarak dünyaya kendilerini tanıtırlar. Bugüne dek yetişmiş büyük şampiyonların neredeyse tamamı bu adanın sunduğu ateşle imtihanı başarıyla geçerek efsane olmuşlardır. İşte Sega sahipleri de bu oyunla, usta pilotların neler hissettiğini anlama imkanına kavuşmuş bulunuyorlar.

TEK BİR MOTORSİKLET

Oyunda Honda firmasının sponsorluğu bulunduğu için tek bir motorsiklet modeli mevcut, RVF 750 / RC 45 Honda oldukça yeni ve tamamen yarışlar için hazırlanmış pahalı bir araç, oyuncu bu modelin değişik renk ve



konfigürasyonlardaki pek çok örneğinden birini seçebiliyor. Yarışılan parkurlar adanın tek parkurunun iki ayrı bölümü. Herhalde, tüm parkuru sığdırmak biraz zor olacağı için Sega oyuna en ünlü ve bilinen kesimleri koymayı uygun görmüş. Yarışta yolu iki açıdan görüyorsunuz, ilki motorun ardından ki bu oldukça geniş bir görüş açısı sunuyor, ikincisi ise ön far hizasından ki bu da oldukça yüksek bir adrenalin patlaması yaratıyor. Bu ikinci açıdan bakıldığında sürat faktörü daha canlı bir şekilde ortaya çıkıyor. Ne var ki diğer biniciler bir hata yaptığında düşerlerken siz düşmüyorsunuz, bu da oyunu birazcık araba yarışına döndürüyor. Motorlar ve biniciler üç boyutlu olarak tasarlanmış, çevredeki binalar ve seyirciler gibi diğer detaylar ise oldukça iyi hazırlanmış. Aslında genel olarak bakıldığında Sega bu oyunun sınırlarını biraz dar tutmuş gibi gözüküyor, biraz daha fazla pist ve değişik marka motorsikletler katılsaymış daha da güzel olabilirmiş. Bir başka husus da standart Game Pad'in bu tür oyunlarda ne kadar aciz kaldığı, dijital Game Pad yüzünden herhangi bir yarış oyununda yumuşak ve akıcı bir biçimde virajları dönebilmek asla mümkün olamıyor, eğer Sega üzerinde yarış oyunlarına meraklıysanız analog bir 3D Control Pad almayı ciddi biçimde düşünmelisiniz.

Maddog McKiller

LEVEL KARNESİ

MOTO. YARIŞ

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 73
Sega Saturn
Fiyatı: 90$ (KDV dahil)



SEGA SATURN: MANX T.T. SUPERBIKE